KONAMI ORIGINAL GAME SOFT WARE

RC767

METAL GEAR 2
SOLID SNAKE™

TACTICAL ESPIONAGE GAME

USER'S MANUAL
ユーザーズ マニュアル

CONTENTS

取扱説明書

設定資料集

MECHANICS OF METAL GEAR

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE™

TACTICAL ESPIONAGE GAME

TACTICAL ESPIONAGE GAMEとは

この作品は前作の「METAL GEAR」同様、『見つかる、見つからない』という独特のテンションをゲーム性の基調にし、小説や映画などで得られる感動とさらには小説や映画では味わえない能動的な「体験」をシミュレーションさせようというコンセプトの基に開発された。

アクションという進行手段により、ひとつの「METAL GEAR」ワールドを模擬体験できる、それはRPGやシミュレーション、AVGといった古い殻に捕らわれない、「新しい総合エンターテイメント・ゲーム」といえよう。

ゲームは『楽しむ（エンターテイメント）』時代から『体験する（エクスペリエンス）』時代に移行しつつある。

そんな中、tactical（戦略的）　ESPIONAGE（スパイ）GAMEが生まれた。

これまでのあらすじ（前作METAL GEARより）

南アフリカ奥地、ガルツバーグの北200キロ。
80年代後半に英雄的かつ狂人とうたわれたひとりの傭兵（マーセナリー）によってうまれた武装要塞国、「OUTER HEAVEN」。
この「OUTER HEAVEN」でこれまでの戦争史上を塗変えてしまうようなおそるべき殺戮兵器が開発されているという情報をつかんだ「西側」は情報収集の為、ハイテク不正規戦部隊『FOX HOUND』に出動を命令、コードネーム、「GREY FOX」を潜入させた。
作戦名、「OPERATION INTRUDE N313」。
しかし数日後、「メタルギア…」との不可解な連絡を最後に消息を経ってしまった。
事態を重くみた上層部は再び「FOX HOUND」に出動命令、コードネーム、「SOLID SNAKE」に全てを託した。
OUTER HEAVENに単独潜入したSNAKEはシュナイダー、ジェニファー、ダイアンらのレジスタンス達と接触、彼らの協力を得て捕らわれの身になっていたGREY FOXを救出。そこでFOXの口から核登載重歩行戦車「METAL GEAR」の真相を聞く。OUTER HEAVENは「METAL GEAR」を使って軍事優位にたとうとしていたのである。
SNAKEはメタルギアを破壊すべく、メタルギアの開発者でOUTER HEAVENに拉致されている東側の科学者、ペトロヴィッチ博士とその娘エレンを救出、メタルギアの破壊方法を知る。メタルギアの核心に迫るにつれSNAKEに巧妙なトラップが仕掛けられていくようになる。
あたかも彼の行動がすべて敵側に洩れているかのように…
レジスタンス・リーダーであったシュナイダーも敵の手に落ち、SNAKEも数々の傭兵との戦いに傷ついていった。
必死の思いで地下100階のメタルギアに到達、メタルギア破壊に成功した彼を待っていたのはなんと、FOX HOUNDの総指令官であり、今回の作戦（N313）の責任者でもある「BIG BOSS」であった。OUTER HEAVENの総指令官はBIG BOSSであったのだ。BIG BOSSは最初から新米であるSNAKEを利用するつもりで彼を送り込んだのである。そして彼を使って情報攪乱をもくろんでいたのだ。
地下100階で思想も政治も関与しない男と男の戦いが繰り広げられた…
BIG BOSSとの戦いに勝ったSNAKEはひとり崩壊してゆくOUTER HEAVENを後にした。

STORY OF SOLID SNAKE

安定化の時代…

米ソ、中ソなどの大国間の雪解けに始まり、各地の地域紛争も和解、緩和に向い、ようやく世界は安定化の時代を向かえようとしていた。
時に1990年代後半、まさに核の脅威の時代は終わりを告げ、新たな安定の新世紀、21世紀を向かえようとしていた。
しかし平和を好まない者達もいた――――
中東で不穏な空気が高まっていた。ソ連、中国、中近東に隣接する小国、ザンジバー・ランドに軍事政権が樹立。
ザンジバー・ランドは世界各地の『廃棄用核兵器貯蔵庫』を襲撃、未だ未廃棄であった核兵器を奪い、世界で唯一の核武装を遂げた後、隣国に対して無差別侵攻を開始したのである。
核を放棄した世界にとってザンジバー・ランドの核武装は文字通り、脅威となった。
核保有を放棄した世界に再び、核の脅威が芽を出そうとしていた。

エネルギー危機

一方、30年は保つと言われた世界の石油資源の枯渇が予想以上に早く到来し、石油に代わる安全な代替えエネルギーが得られないまま、世界は深刻なエネルギー危機に直面していた。
そんな中、チェコの生物学者、キオ・マルフ（kio marv）博士により、高純度の石油を精製するという微生物（微細藻類）『OILIX（オイリックス）』が発明された。
『OILIX』を巡って世界は再び緊張状態へと移行、アメリカでの学会に出席するためチェコを離れたキオ・マルフ博士は渡米途中、ザンジバー・ランドによって拉致されてしまう。
ザンジバー・ランドは核兵器と『OILIX』によって軍事優位を確保しようとしているのである。
…わずか数ミクロンの微生物が、今、世界を左右しようとしている。

元FOX HOUNDERの『SOLID SNAKE』に極秘任務が下る。
ザンジバー・ランドに単独、潜入、キオ・マルフ博士を救出せよ！
世界を核の脅威から守れ!!

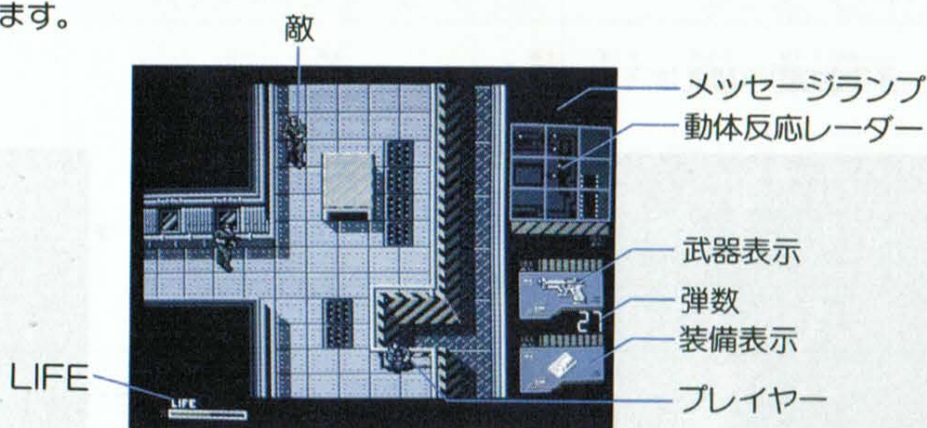
7. 遊び方

1. このゲームは一人用です。キーボードまたはジョイスティックが使用できます。
2. ROMカートリッジをMSX2、またはMSX2+本体のスロットに差込み、電源を入れると準備完了です。
3. ☆「コナミの新10倍カートリッジ」を使用する場合は電源を入れる前にスロット2に「コナミの新10倍カートリッジ」をセットします。　☆パソコンとテレビの接続方法は御使用のパソコンの取扱説明書をご覧下さい。
4. タイトル画面が表示されている時に SPACE キーまたはショット・ボタンを押すとゲームスタートします。途中から始めたい場合にはゲーム・スタート後に F5 キーを押して「セーブ・ロード」画面に入って下さい。　☆「セーブ・ロード」に関してはP23へ。
5. プレイヤーは一人設定です。敵や敵の攻撃（弾）に当たるとプレイヤーのLIFEが減ります。プレイヤーのLIFEが0になるとゲーム・オーバーになります。
6. プレイヤーの目的は「SOLID SNAKE」となってザンジバーランドに潜入、敵に拉致されている科学者キオ・マルフを無事救出することにあります。その為に必要な情報、武器、装備を集め、ゲーム・シナリオに従って進んで下さい。
7. ザンジバー・ランド内には見張り兵や様々な警戒網が設けられてあります。プレイヤーは敵に見つからないように進んで下さい。見張りや警戒網に発見されると発見モード（レベル3）となり、敵の攻撃が始まります。レーダーを見ながら敵の動きをよく読み、うまく敵をかわしながら進んで下さい。また今回では「敵に見つからない」というだけではなく、見つかった後、いかに敵の追跡を振り切るかという要素も加味されています。　☆敵の警戒システムについてはP16へ。
8. プレイヤーは最初、何も持たずにスタートします。武器、装備は敵、トラックや武器庫にあります。探し出して取得してください。また見張り兵を警戒モード（レベル1）中に倒すとレーションや弾薬などのアイテムを出すかも知れません。
9. 室内へのドアを開けるにはそのドアにあった番号のカードが必要です。
10. ビル内のフロア間移動はエレベーターで行ないます。　☆エレベーターの操作方法はP14へ。
11. ザンジバーランドには多くの子供達がいます。彼らに遭うと様々な情報を聞き出すことができます。ただし、子供を傷つけるとその分のプレイヤーのLIFEが減少してしまいます。
12. 無線機は敵や要塞の状況、ヒントなど様々な情報を与えてくれるアイテムです。通信相手によって情報の種類、質が異なります。上手な無線機の使い方を見つけて下さい。　☆無線機の操作方法はP11へ。
13. ホフク・モードでは戦車や机、床下などの下に潜って隠れることができます。敵の追跡をまくのに非常に便利です。ただし、体の一部分でも出ていると発見されてしまいます。

7. ゲーム画面

このゲームは通常ゲームを行うゲーム画面（メイン画面）と武器の選択時に使う「WEAPON 画面」、装備選択時に使う「EQUIPMENT 画面」、無線機使用時に使う「TRANCIEVER 画面」のサブ画面からなります。

▼ メイン画面

敵
メッセージランプ
動体反応レーダー
武器表示
弾数
装備表示
プレイヤー
LIFE

1）ゲーム画面　　プレイヤーはこの中でゲームを行います。

2）プレイヤーのデータ

- ●LIFE ゲージ　　プレイヤーの残り体力を示します。ゲージの MAX はボス敵（傭兵）を一人倒す度に 7 段階まで UP します。
- ●02ゲージ　　水中やガス地帯で表示、プレイヤーの残り酸素量を示します。アイテムによって MAX が増大します。
- ●武器（WEAPON）　　プレイヤーの使用している武器と残り弾数を示します。
- ●装備（EQUIPMENT）　　プレイヤーの使用している装備品と残り個数を示します。

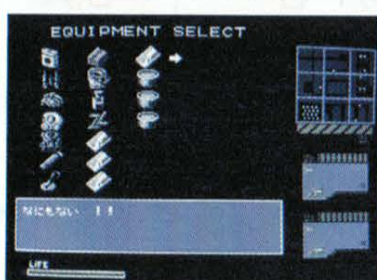
3）動体反応センサー　　☆詳しくは P10へ。

- ●レーダー　　プレイヤーや敵の位置が光点で記されます。
- ●メッセージ・ランプ　　無線機の CALL（呼び出し）やガスなどの警告メッセージを伝えてくれます。通常は「call」や「gass」の表示はありません。

▼ サブ画面

F 2 で切り替え

武器セレクト画面
(P18)

F 3 で切り替え

装備セレクト画面
(P20)

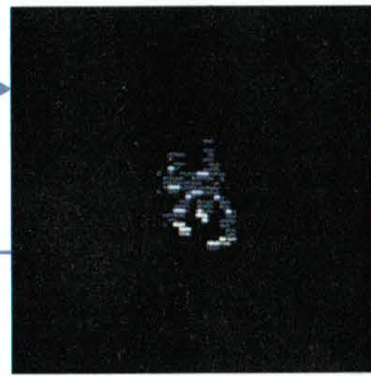
F 4 で切り替え

無線機モード画面
(P11)

注）各モードからゲーム画面に帰る際はどのファンクション・キーでも可能。
エレベーター・シーンではサブ画面へは入れない時があります。

7. 操作方法

プレイヤーはスタンディング・モード(立脚姿勢)とホフク・モードを使い分けることができます。各モードにはそれぞれ、長所短所があります。状況によってうまく使い分ける必要があります。

▼　モード間の切り替えは下図の通りです。

操作		動作	
キーボード	ジョイスティック	スタンディング・モード	ホフク・モード
↑	レバー上	上移動(歩く)	上移動(ホフク)
↓	レバー下	下移動(歩く)	下移動(ホフク)
→	レバー右	右移動(歩く)	右移動(ホフク)
←	レバー左	左移動(歩く)	左移動(ホフク)
SPACE	トリガー(A)	攻撃(武器使用)	ホフク・モード解除
M or N	トリガー(B)	パンチ	ホフク・モード解除

注)斜め移動はできません。攻撃はプレイヤーの移動方向に行ないます。
　パンチは1回で見張りを気絶させ、3回続けると倒せます。

▼ 各モードの比較

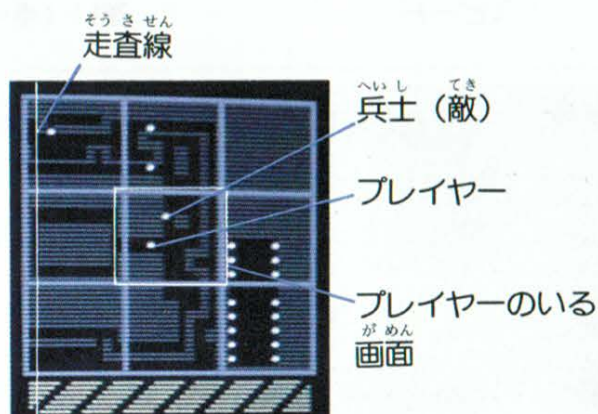
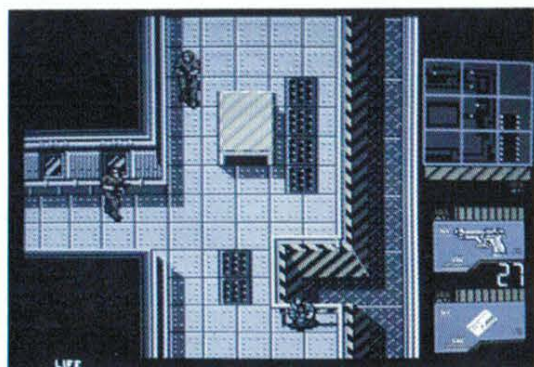
項　目	スタンディング・モード	ホフク・モード
スピード	速い（歩く）	遅い（匍伏前進）
武器、アイテムの使用	使用可能	使用不可
足音	場所によってする	しない
特 徴	パンチ可能	・トラックなどの下に隠れることができる。 ・地雷の上を通過すると回収することができる。 ・ホフクで下に隠れられるのは上下方向のみです。

▼ 各モードへのファンクション・キーの操作

このゲームではキーボード上のファンクション・キーの F1 から F5 までのすべてのキーを使います。

キーボード		内　容
F1	ポーズ	ゲームが一時中断され、再び押すと解除されます。
F2	武器モード	上下左右キーでカーソルを移動させ、選択します。 ゲーム画面に戻ると選択した武器がつかえます。P18参照
F3	装備モード	上下左右キーでカーソルを移動させ、選択します。 ゲーム画面に戻ると選択した武器がつかえます。P20参照
F4	無線機モード	P11参照
F5	セーブ、ロード	P23参照

7. 動体反応レーダー

レーダーは見張りや敵の動き、戦力、配置、戦略を知る最大の情報源となります。またマップを見ることによりプレイヤーの戦略の力にもなってくれます。このようにプレイヤーはレーダーをうまく使うことによって常に危険を察知でき、攻撃の主導権を握ることができるのです。そのためにもよくレーダーの見方を知ることが必要です。

▼ 上図のように3カケ3のマス目、1マス分がゲーム画面の一画面分に対応しています。プレイヤーのいる画面はレーダー上の真ん中のマスに当たります。画面クリアしても常にプレイヤーの位置は真ん中になります。
従って、レーダーにはプレイヤーがいる画面を中心とした9画面しか写りません。この範囲がレーダー有効レンジということになります。

☆レーダー上にはそれぞれの対象物が下記のように表示されます。

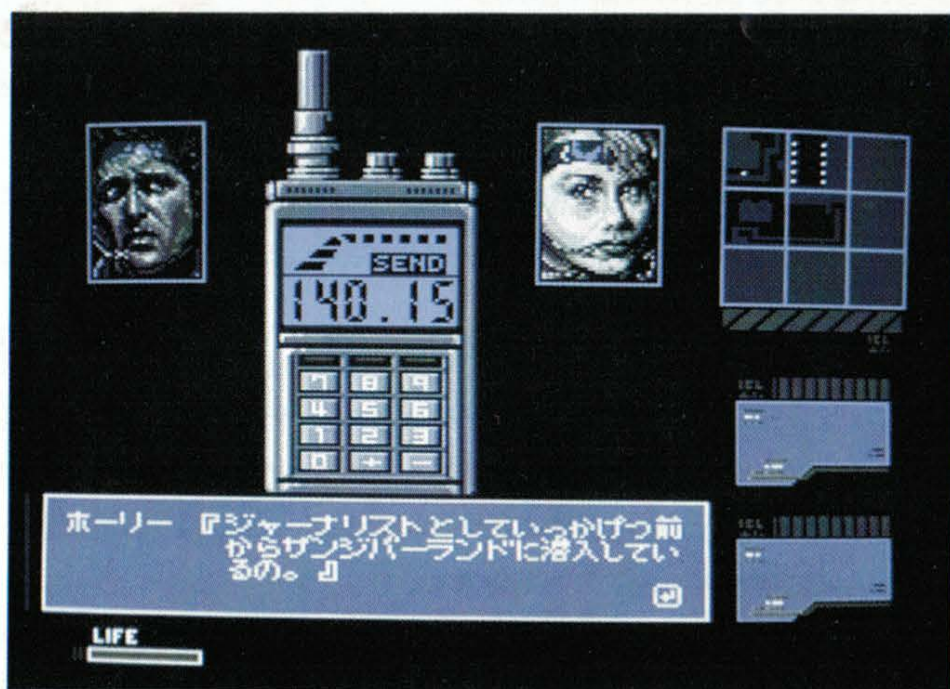
・プレイヤー	赤い光点の点滅
・敵	白い光点
・Dr・MARVの発信機	赤い光点（スタート時はこの点を目標に）
・地雷	白い光点（地雷探知機を装備している時のみ）
・マップ	緑のフレーム

☆レーダーの使えない場合
- 狭い室内やある特定の場所。
- レベル2、レベル3の場合。
- 敵がステルスの場合。

☆その他のレーダーの応用
- 地雷探知機として使用。P20参照
- スティンガー対空ミサイルのターゲットとして使用。P20参照

7. 無線機の使い方

無線機はゲームの進行上のサポートをしてくれる大変便利なアイテムです。無線機を上手に使えば、ゲーム中の様々な疑問や謎に答えるヒントや情報を得ることができます。よく使い方を理解してから利用して下さい。
また無線機を通して様々な登場人物のキャラクターやサブストーリーを味わうこともでき、メタルギア・ワールドをより奥深く味わえます。

▼ 無線機モード (TRANSCEIVER MODE)

・無線機モードへは F 4 キーで入れます。ゲーム画面にはファンクション・キーのいずれかのキーで戻れます。 無線機モードに入ると敵の警戒体制はポーズ状態になります。再びゲームに戻るとポーズ解除になります。 従って、無線機使用中に敵に発見されることはありません。

▼ 基本操作

・周波数の移動は← →キーで行ないます。
あるいはテン・キーまたは数字キーによる数字入力（プッシュフォン方式）でもできます。
・↑を一回押すと、一回の送信（SEND）になります。送信は周波数を決定した上で送信して下さい。
・会話のページ送りは↵キーで行ないます。 会話を表示中に SPACE キーを押すと会話の早送りができます。
・ SEND、RECV のランプは自動的に切り替わります。

CALL

▼ 使い方

①送信(SEND)　通信相手を呼び出す時に使います。電話でいう「ダイヤルを回す」という作業と同じものと考えて下さい。この時、周波数が合っていないといくら送信しても相手には届きません。電話のダイヤルを間違ってかけた時と同じです。まず、周波数を「話したい相手の周波数」に合わせます。合わせ方は← →キーでもテンキーで直接数字入力してもかまいません。周波数を合わせると↑キーまたは↓キーを押して送信（SEND）します。送信時にはSENDランプが点灯し、「こちらsolid sanke。応答願います……」というコメントが毎回、表示されます。この後、相手側に呼掛けが届けば相手側の映像と通信内容が返ってきます。

注)周波数が合っていても、相手が不在の時は応答がない場合もあります。そういう場合はしばらく待ってから送信してみましょう。相手によっては送信映像のない場合もあります。

②受信(RECV)　相手が常に送信している場合に限り、周波数を合わせるだけで通信内容が入ってきます。SENDを押す必要はありません。ラジオを聴く操作と同じです。

③CALL(RECV)　通信相手から呼び出し（CALL）があった場合、ゲーム画面上のCALLサインとCALL音とで知らせてくれます。CALL状態でこの無線機モードに入ると通信内容がオートで入ってきます。

受信の時の様に自分で周波数を合わせる必要はありません。周波数は自動的にセットされます。CALLはゲーム上、特に重要な情報です。必ず、受信するよう心がけましょう。

▼ 周波数

無線機を使いこなすには周波数が重要なポイントを占めています。通信相手とその周波数を忘れないようにメモしておきましょう。

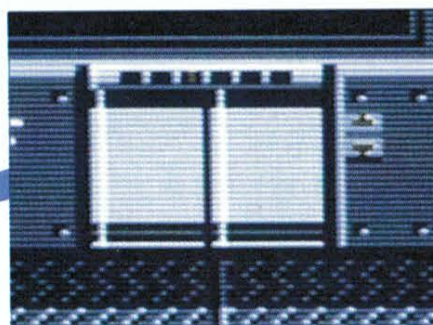
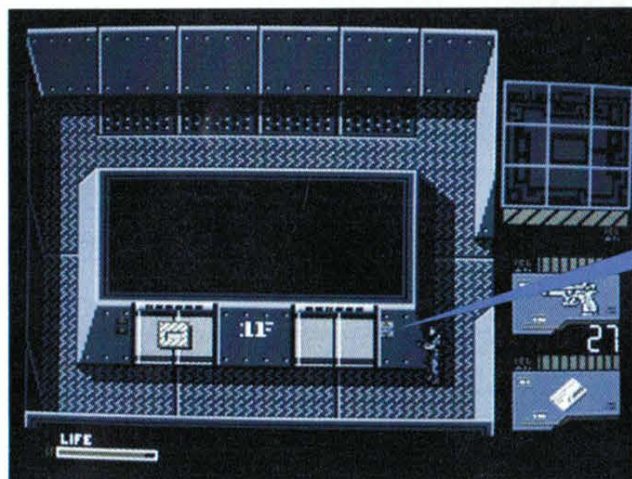
また周波数はゲームの進行と平行して変更されることがあります。最新周波数を記録して下さい。周波数のメモには以下の「周波数表」を利用すると便利です。

周波数表

通信相手	周波数	情報の特性
ロイ・キャンベル (FOX HOUND)	1・140・85 2・? 66 3・? 24	作戦指令官としてプレイヤーに助言、命令を与えてくれる。
マスター・ミラー	1・140・38 2・? 3・?	心理的なアドバイスからサバイバルテクニックまでサバイバル教官としての助言、ヒント、アイデアを与えてくれる。
ジョージ・ケスラー	1・140・93 2・? 3・?	敵兵器や傭兵などについて詳わしく、弱点や倒し方について教えてくれる。
ホーリー・ホワイト	1・140・15 2・? 76 3・?	ザンジバーランド内について詳しく、主に要塞の設備やシステムについて教えてくれる。
ヨゼフ・ノルデン	1・140・40 2・? 3・?	動物全般について詳しい。
ペドカぐん	146.82	
マルス	140.51	

7. エレベーター

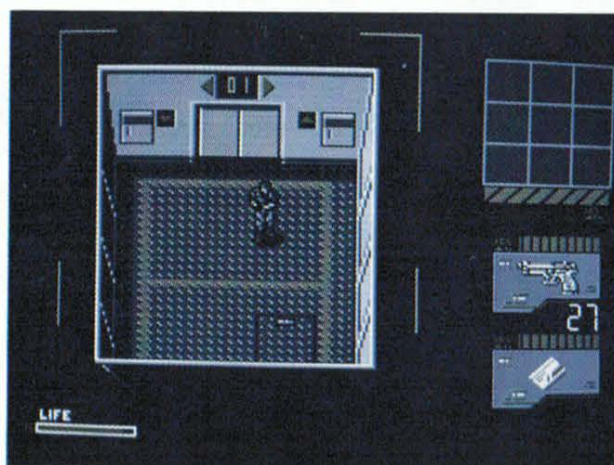
要塞内のフロア間移動にはエレベーターを使います。前作のエレベーターとは違い、今回のエレベーターはより本物にシミュレートされ、「自分で呼び、自分で移動するフロアを入力する」といったシステムになっています。

▼　フロア・シーンのエレベーター（エレベーター・ホール）

呼び方

エレベーターの扉の右か左隣には必ず、エレベーターを呼ぶ「⬍」ボタンがあります。
プレイヤーはこのボタンをパンチでヒットすることによりエレベーターを自分のいるフロアへ呼ぶことができます。エレベーターの到着までの位置と移動状況は扉上部のゲージに表示されています。今、どこにエレベーターがいて、どこに向かっているかが一目で分かるようになっています。

エレベーターが到着すると到着音とともに扉が開きます。中に入ればエレベーター・シーンへとつながります。
尚、到着後、数秒間経つと扉は閉り、オートでエレベーターは他のフロアへ行ってしまいます。呼び戻すときはもう一度、「⬍」ボタンをパンチして下さい。

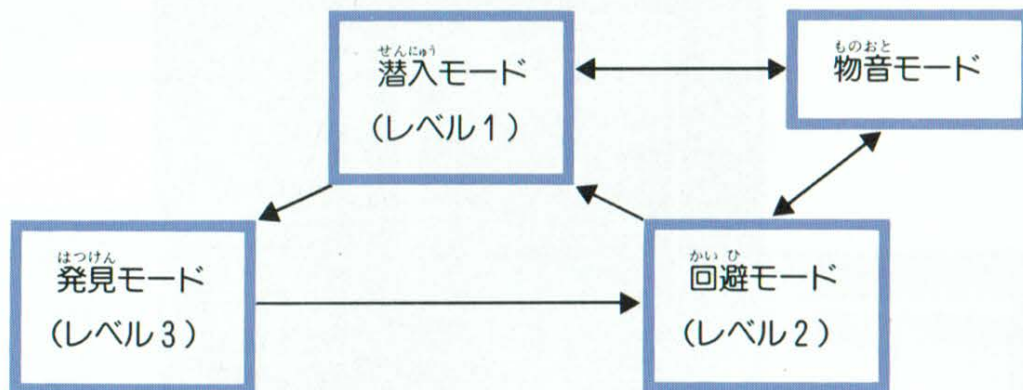
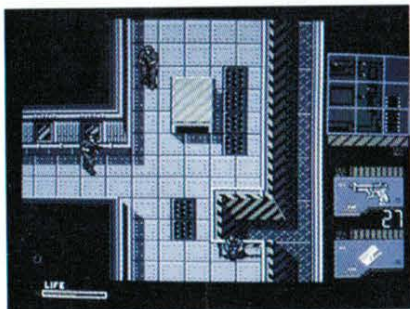
注）・扉に「×」マークがあるエレベーターはそのフロアには止まりません。
　　・ボタンを押す（叩く）時にも物音がします。感づかれないように気をつけて下さい。

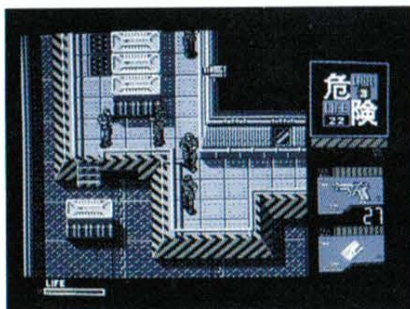
▼ エレベーター・シーン

▼ 操作

エレベーター内扉側の右に「△」ボタン、左に「▽」ボタンがあります。
「△」ボタンを一回、パンチするとプレイヤーを乗せたエレベーターは１フロア上昇します。
「▽」ボタンを一回、パンチするとプレイヤーを乗せたエレベーターは１フロア下降します。
エレベーターが移動中、続けてパンチするとその回数分の移動ができます。扉は各フロアへ到着すると到着音の後、オートで開きます。
どのフロアにいるかは扉上部のデジタル数字で表示されています。

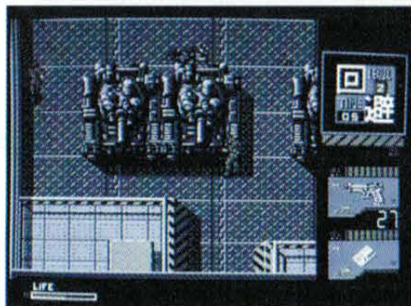
注）・ここでの１フロアは建物の構造的な１フロアではなく、そのエレベーターが止まる１フロア分になります。従って、10階区切りにしか止まらないエレベーターでは10階分ずつの移動になります。
・エレベーターの最上階、または最下階に着いているときはそれ以上、「△」や「▽」ボタンを押しても反応はありません。
・エレベーター内にも敵が追いかけてきます。その時、扉を閉めて振り切るか、エレベーター内で追跡者を全て倒すとレベル１に戻ります。
敵を倒さずにフロアへ降りるとそのままレベル２は解除されません。

7. 警戒体制（モード）

敵の警戒モードは大きく、３段階（レベル）にわかれます。

▼ 潜入モード（レベル１）

プレイヤーが敵に見つかっていない状態を示します。このモードでは見張りはそれぞれにかせられた任務（決められたコース上を巡回する)を行なっています。各種センサーも可動して潜入者がいないかどうか警戒しています。今回の見張りは視覚と聴覚を持っています。このモードではレーダーは機能していますので、レーダー内の敵の動きを読み取り、見つからないように進んで下さい。これがこのゲームの基本となるモードです。レベル２で物音（パンチや足音）をたてると敵兵は見張り任務を中止して、音の発生地点へ確かめにやってきます。これを「物音」モードといいます。音の発生現場に敵兵が到着、異常がないのを確認すると再び見張り任務に戻って行きます。

▼ 発見モード（レベル３）

プレイヤーが見張りやセンサーに見つかると発見モードにかわります。発見モードになるとBGMがかわり、一転して敵尾の攻撃が始まります。このモードでは敵は倒しても、倒しても仲間を呼んで攻撃してきます。レーダーは使えません。その代わりに「危険」というメッセージが表示され、プレイヤーの残りLIFEをデジタルでカウントしてくれます。このモードでは物音モードには入りません。またすべてのセンサーが停止します。

注）・レベル３で、ある人数の敵を倒すとレベル２に切り替わります。
　　・レベル３で見張りを倒してもアイテムは出ません。

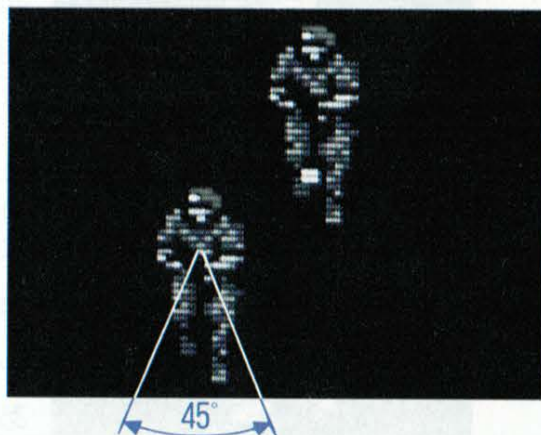
▼ 回避モード（レベル2）

レベル3状態で画面クリアして他の画面に逃げ込むとプレイヤーを追っかけて2名の「追手」が追跡して行きます。追手は必ず、プレイヤーの後方から画面内に現われますが追手にはプレイヤーの位置がわかりません。彼らは視覚と聴覚を持ち、一定時間、画面内を捜しまわります。この状態を「レベル2」といいます。レベル3と同じくレーダーは使えず、レーダーには「回避」のメッセージが表示され、追手の残り追跡時間がカウントされます。この時間がゼロになると追手には「カエレコール」（見張り任務に戻れという合図）がなされレベル1に戻ります。（このタイマーはプレイヤーのレベルによって変わります。）
あるいは2名の追手を倒してもレベル1に戻すことができます。この間に再び見つかればレベル3になります。

注）・レベル2で見張りを倒してもアイテムはだしません。
・物音モードに入ります。

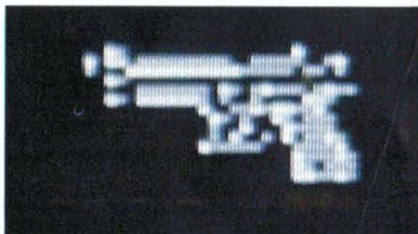
☆ レベル3からレベル1に戻すには……？

1）レベル2で見張りが帰ってしまう（レーダーのカウントがゼロになる）まで隠れる。
2）レベル2で追手をすべて倒す。
3）最後に発見されたシーンから数シーン離れる。（X、Y方向に2シーン）またはエリアを越える。
4）エレベーターにのって敵を振り切る。

▼ 見張りの視界について

今回の見張りの視界は前作のものとは違い、見張りを中心に45度の視角を持たせています。（右図参照）そのため見張りの視界が広がった分、発見され易くなっています。見張りから身を隠す場合は前回以上に、確実に「隠れる」ことが必要です。

7. WEAPON

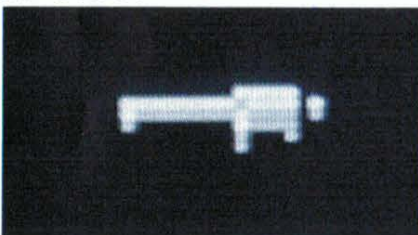
ウエポン

▽ SMALL ARMS

ハンドガン　　ベレッタ92 F

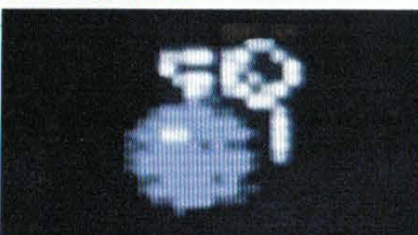
アメリカで軍用制式ピストルとして採用されているセミ・オートマチック・ピストル。サイレンサーの装着可能。1ショットで一発発射。弾薬の補給可能。

サブマシンガン　　イングラム MAC11

アメリカの小型軽量 SMG。俗に「CIA のオモチャ」といわれている。ショット・キーを押し続けるとフルオートになる。サイレンサーの装着可能。弾薬の補給可能。

OPTION

サイレンサー（サプレッサー）

ハンドガンと SMG に対応、銃声を消すことができる。入手するとオートで装着する。これを装着していれば発砲しても「物音モード」には入らない。

▽ GRENADE

ハンドグレネード　　M68

アメリカ製着発信管式破片手榴弾。地面に到達すると爆発する。手榴弾の落下点はターゲットによって示される。ターゲットの移動はオート。

無力化ガス　　ABC-M25A2

暴動鎮圧用手榴弾。地面に達すると CN1ガスを風下に噴出する。風下での使用は危険である。
ガス噴出後の風向きは矢印で記される。

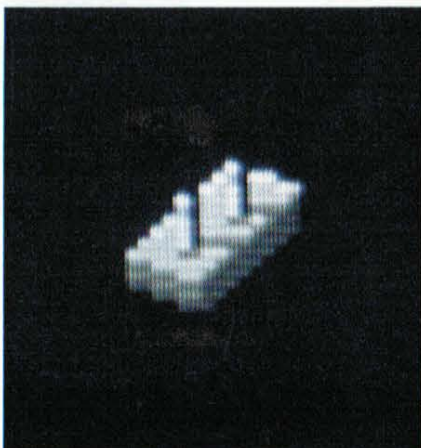
▽ MISSILE

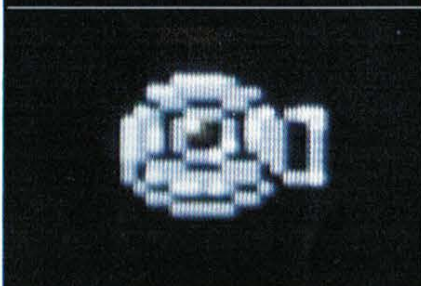
対空ミサイル　　スティンガー

携帯式対空ミサイル。レーダー内のターゲットをカーソルで移動させ、ショット・キーで発射する。レーダー内であれば画面外への攻撃も可能。ただしこの時、プレイヤーは動けない。発射後、ターゲットは自動的に中央へ戻る。

リモコンミサイル　　M47 ドラゴン

アメリカ陸軍主力個人対戦車ミサイル。10M から25M 目標程度の短距離用で前作にも登場した人気ウエポン。
手動目視線指令方式により、発射後のミサイルと目標を目視によるカーソル操作で方向を修正できる。画面内のみ。この時、スティンガー同様プレイヤーは動けない。

▽ TRAP

プラスティック爆薬　C4　(M5A1)

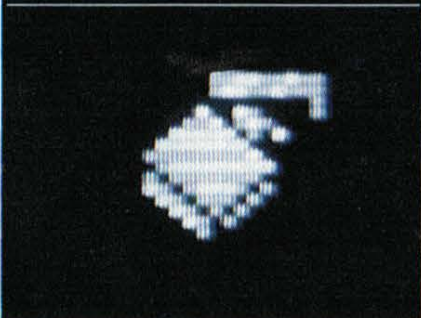
白色をした粘土状の爆薬で変形可能でTNT 爆弾より高性能な爆薬。爆破の方法に「スイッチ」方式と「タイマー」方式がある。「スイッチ」、「タイマー」のセレクトは「C4」セレクト以後、SPACEキーで選べる。セットはショット・キー、爆破は「スイッチ」が M or N キー、「タイマー」は時間で自動的に爆発する。レーダー内であれば画面外でも爆破できる。

対人地雷　　M 78

圧力タイプの対人地雷。ショット・キーでセット、ホフク・モードで上を通過すると回収できる。地雷探知機を装備すればレーダー上に白い点となって映る。レーダー内に最大 6 個までセット可能。

マウス　　JERRY 2

仕掛やセンサーを発見するのに役立つダミー・ロボット。物音モードの解除にも使える。ショット・キーでプレイヤーの進行方向に走る。水中での使用は不可。

カモフラージュ・マット　　PHANTO M07

あらゆる地形に対応できるカモフラージュ・マット。ショット・キーでセット、ホフク・モードで下に潜れば姿をカモフラージュすることができる。
真上を通過すると回収、平地にしかセットできない。

ライター　　JR TOKAI 1

100円ライター。使用方法は不明。

7. イクイップメンツ EQUIPMENTS

プレイヤーはゲーム中、以下の装備品を入手する事ができます。これらの装備品は持っているだけでは効果はありません。使用する時は「装備」して下さい。「装備」しているものはゲーム画面右横のフレームに表示されます。

装備品	説明
煙草　ラッキー・ストライカー	前回に引続き、SNAKE 愛用の煙草。スタート時から持っている。
ボディ・アーマー　S·P·S	敵からのダメージが半減する防弾チョッキ。サイレント・パートナー・スペシャルといわれ、効果は銃弾のみに有効。
ガスマスク　ライアット・フェース・マスク	これを装備すると毒ガス・エリアでの02ゲージが2倍になり、さらに酸素の減り方も遅くなり、耐久時間が伸びる。プレイヤーの使う無力化ガスにも有効。
地雷探知機	これを装備すると地雷がレーダー上に投影される。プレイヤーの仕掛けた地雷についても同様に映る。地雷は白い光点で表示される。
酸素ボンベ	これを装備すると水中での02ゲージが2倍になり、減り方も遅くなり、潜水時間が長くなる。水上に浮上すると再び満タンに戻る。
双眼鏡　ニコス　F500	これを使うとプレイヤーを中心に上下左右の画面を見ることができる。場所によって室内でも使用可能。
ダンボール箱	ザンジバーランド行きの伝票が貼られたダンボール。使用方法は不明。
バケツ	トイレ掃除用の金製ゴミバケツ。使用方法は不明。
ハングライダー	迷彩色のハングライダー。使用方法は不明。

ナイトビュア

暗闇でも真昼のように見える暗視ゴーグル。これを装備すると無燈の暗闇でも見える。わずかな光を増幅して画像に変換する増幅システムを採用。

卵

バイオラボにあった卵。使用方法は不明。

風邪薬

鼻炎用の風邪薬。くしゃみ、はな水、はなづまりに効く？

ブローチ

ナターシャから貰ったブローチ。ザンジバーランドのマークがモチーフになっている。使用方法は不明。

スプレー　　　ミセス・スプレー

LP ガスを使った強燃性のラッカー用スプレー

カード　　　1 から 9

ザンジバーランドで使われている IC カード。それぞれのナンバーに対応した扉をあけることができる。

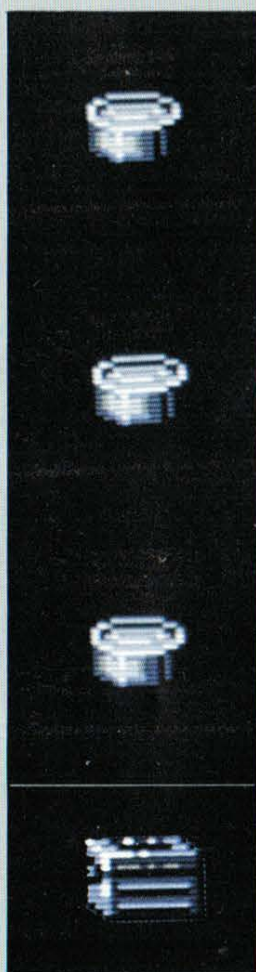
レッド・カード

カード 1 から 3 を代用するマスター・カード。これを入手すると自動的に 1 から 3 のカードがなくなります。

ブルー・カード

カード 4 から 6 を代用するマスター・カード。これを入手すると自動的に 4 から 6 のカードがなくなります。

グリーン・カード

カード 7 から 9 を代用するマスター・カード。これを入手すると自動的に 7 から 9 のカードがなくなります。

レーション　MCI

コンバット・レーションといわれる携帯食料。1個で一回の体力回復ができる。操作方法はレーションをセレクト、EQUIPMENT画面中にショット・キーを押す。尚、装備中(ゲーム画面に表示されている時)にLIFEがゼロになると、自動的に使用されます。またＣレーションには下記のようにユニット別になっており、それぞれ中に入っているメニューが異なります。ゲームのシナリオ中、下記のメニューが必要になってきます。よく読んでおいて下さい。

1）Ｂ１ユニット／・牛肉のソース煮　・豚肉の味付け煮　・ペースト状のハムエッグ　・ツナフイツシュ　・チョコレート　・クラッカー

2）Ｂ２ユニット／・豆とミートボールのトマト煮　・豆とフランクフルトのトマト煮　・牛肉のポテト煮　・牛肉の味付け煮

3）Ｂ３ユニット／　・スライスハムの味付け煮　・鶏と七面鳥肉　・スパゲッティの牛肉入り　・七面鳥の固まり　・チーズ　・コーヒー

弾薬セット

ハンドガンとSMGの弾が入っています。これを取るとその時のプレイヤーの状態（レベル）によって一定数の弾がそれぞれ増加します。

注）装備品はそれぞれ、ここに書かれた以外にも特別な使い方ができます。

▼　プレイヤーがアイテムの所有できる数はレベルによって限りがあります。

プレイヤーのレベルとアイテム持ち数

アイテム	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6	レベル7
ハンドガン	60	90	120	150	200	250	300
SMG		150	200	250	300	400	500
グレネード			20	30	40	50	60
ガス		3	6	9	12	15	20
ミサイル			6	6	8	8	8
リモコン		10	15	20	25	30	35
PB		10	15	20	25	30	35
地雷		15	20	25	30	35	40
マウス			15	20	25	30	35
各レーション	1×3	1×3	2×3	2×3	3×3	3×3	4×3

7. タップ・コード

タップコードとは北ベトナムの捕虜収容所（捕虜たちの間ではハノイ・ヒルトンとよばれた）で使われていた通信方法である。古くは朝鮮戦争中にも使われたといわれている。

通信方法の基本はタップ、いわゆる物音を使った暗号解読である。信号を送る側は右図をもとに壁や床、パイプをたたきいて信号を送る。受ける側はこのタップ信号を右図に従って解読する。このようにして捕虜同士で言葉を交わさずに情報交換が行なわれていたわけである。

最初にタテの列、一回たたけば一列目、二回たたけば二列目、タテを送信した後に少し間をおいてから同じようにヨコの列を送る（たたく）。

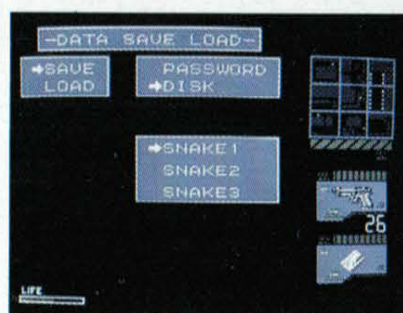
A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5
6	7	8	9	0

例）3、2…M
1、5…E
4、4…T
1、1…A
3、1…L

2、2…G
1、5…E
1、1…A
4、2…R

6、2…2

7. セーブ・ロード

このゲームはゲーム・プレイ中のデータをセーブ、ロードすることが可能です。『セーブ、ロード・モード』にはゲーム中に[F5]キーを押すか、GAME OVER画面でSAVE LOADをセレクトすると入ることができます。ゲームプレイ中にモードに入った場合、ゲーム画面に戻るには[F5]キーをもう一度押して下さい。

セーブ、ロードには以下の3つの方法があります。

①パスワード
②SRAM　　注）…コナミの新10倍カートリッジ（RC755）が必要です。
③ディスク　　注）…ディスクドライブと市販の3.5インチフロッピーディスクが必要です。

▼ セーブの方法

セーブ・ロード画面で『SAVE』をセレクトすると、以下のセーブ方法を聞いてきますのでセーブ方法を選んで下さい。ただし、②、③はディスクや新10倍などの準備が整っていない場合は表示されません。

①パスワードを使う場合

セーブ画面で『PASSWARD』をセレクトし、SPACEキーを押すと、パスワードが表示されます。このパスワードはロードする時に使いますのでメモしておいて下さい。

② SRAMを使う場合

セーブ画面で『SRAM』を選び、SPACEキーを押し、ファイル名を選ぶとデータがSRAMにセーブされます。

③ディスクを使う場合

セーブ画面で『DISK』を選び、SPACEキーを押し、ファイル名を選ぶとデータがディスクにセーブされます。

ファイル名にはSRAMと同じく、SNAKE 1、SNAKE 2、SNAKE 3、の3つが用意されています。

カーソルでファイル名を指定して下さい。

注）セーブディスクは必ずフォーマットされたものを使用して下さい。フォーマット方法は、MSX本体のマニュアルをご覧下さい。

▼ ロードの方法

セーブ・ロード画面で『LOAD』をセレクトすると、以下のロード方法を聞いてきます。

①パスワードを使う場合

ロード画面で『PASSWARD』をセレクトするとキー入力モードになります。キーボードでセーブ(メモ)したパスワードを入力して下さい。入力が終わるとSPACEキーを押して下さい。パスワードが正しければゲームがロードされます。

② SRAMを使う場合

ロード画面で『SRAM』を選び、SPACEキーを押し、ファイル名を選ぶとゲームがロードされます。

③ディスクを使う場合

ロード画面で『DISK』を選び、SPACEキーを押し、ファイル名を選ぶとゲームがロードされます。

設定資料集

もし俺が戦場で死んだら
故郷の皆に伝えて欲しい
俺はベストを尽くしたと
もし俺が戦場で死んだら
可愛いあの娘に伝えて欲しい
楽しい想い出抱いて行くと
もし俺が戦場で死んだら
親しい友に伝えて欲しい
銃に向かって俺は死んだと
もし俺が戦場で死んだら
俺の墓に名前はいらない
ただ一人の男が生き、闘い、
死んで行ったと刻んで欲しい

"IF I DIE IN COMBAT ZONE"より
（作者不明：傭兵達の歌）

登場人物

SOLID SNAKE

●ソリッド・スネーク

プレイヤー。
元『FOX HOUND』部隊隊員。
日本とイギリスの血を引く。IQ 160、6カ国語に精通。高等落下傘降下、スキューバ・ダイビング、フリー・クライミングの専門家。どのような状況下においても、いかなる場所にも潜入できる『不可能を可能にする男』。オペレーション・イントルード・N313で『FOX HOUND』の名前を一躍、世界的に知らしめた本人である。除隊後、CIAのスカウトにより、秘匿工作員（ディープ・カバー・エージェント）として働くが局の体制に反発、半年で局を去る。カナダの奥地で療養生活を送っていたところを再び呼び戻される。本命及び家族は「国家極秘機密特別コード」により、不明。
身長　178センチ　体重75キロ

●ビック・ボス

元『FOX HOUND』部隊総司令官。
アメリカ人。
ベトナムにおいてLRRP（ロング・レンジ・レコネッサンス・パトロール）に参加、以降、SOG（スペシャル・オペレーションズ・グループ）、グリーンベレー、ワイルド・ギースで活躍、70回以上のミッションを務めた。その後、傭兵として世界各国を回り、アメリカ人傭兵の中ではウイリアム・モーガンと並ぶ、神話的な存在とまでになった。80年代に様々な地域紛争、民族解放戦争に参加、一時期はジャーナリズムの的にもなった。当時、片目を失ない、戦線を退き、軍人教育に力を注いだ。90年に入り、ハイテク不正規戦特殊部隊『FOX HOUND』の作戦総司令官として任命され、国内に呼び戻される。同時に軍事要塞国家、OUTER HEAVENをザルツバーグに築き、世界の軍事統制をもくろんだが、SOLID SNAKEにより阻止され(N313)、中東に逃れる。以降、消息不明。
身長　180センチ　体重　89キロ

BIG BOSS

●ロイ・キャンベル

『FOX　HOUND』作戦総司令官。アメリカの人。
今回の『OPERATION INTRUDE FO14』の作戦司令官。
今作戦の「イントルーダー」としてSOLID SNAKEを呼び戻した本人。
アメリカ海兵隊（USMC）第五海兵師団、グリーンベレーを経て、『FOX HOUND』入隊、副司令官となる。「FOX HOUND」時代はCHIKIN FOXというコードネームで知れていた。「FOX HOUND」での彼は「イントルーダー」としてよりはむしろ「戦略立案能力」を評価されていたといえよう。BIG BOSSなき後、暗号制を廃止、人工衛星などを駆使したハイテク特殊部隊、新制キャンベル『FOX HOUND』を築き上げる。BIG BOSSの直感的かつ野性的な戦略とはうってかわり、精密で慎重な作戦計画を練る。90年代後半、数々の名誉勲章を授与される。BIG BOSS時代の『FOX HOUND』を知る、数少ない指揮官。
身長　183センチ　体重　77キロ

ROY KYANBEL

HORRY
WHITE

●ホーリー・ホワイト

アメリカのフリーの国際ジャーナリスト。フランス人の母とイギリス人の父の間に生まれる。アフガン問題でピューリッツア賞を受賞。さらにKTVのドキュメンタリー・TVディレクターとしても有名で、ドキュメンタリー『知られざる血流』でもグラミー賞を受賞している。また「デイベッシュ・ヴォーグ」の専属モデルとして活躍していたという多彩な面をもつ。一方、裏では彼女の地位と名誉を最大限に活かした諜報活動を行なうCIAの秘密工作員（アンダー・カバー）として活躍している。ザンジバー・ランドへは取材の形で潜入している。
身長　167センチ

●ナターシャ・マルコバァ

元プロ・フィギュア・スケート選手。
世界選手権、オリンピックでは『氷の妖精』といわれ、連続優勝の経験を待つ。カルガリー・オリンピックで西側の人間（フランク・イエーガー）と知り合い、恋におちる。亡命を企てるが失敗、フランクとは離ればなれになる。以来、選手権を奪われた彼女は西側の恋人への思いと亡命のチャンスを摑む為、STB（チェコ国際秘密警察）の秘密工作員に身を投じる。「MARV博士のアメリカ訪問」を護衛中、ザンジバーランドに拉致される。
身長　165センチ

NATASHA
MARCOVA

MASTER
MILLER

●マクドネル・ミラー

日系三世。
SAS（英国特殊空挺部隊）、グリーンベレー、海兵隊のブーツ・キャンプ、『FOX HOUND』のサバイバル教官（マスター）を務め、今では年に2回、MERC SCHOOL（傭兵学校）のコーチをしている。『FOX HOUND』時代では鬼教官（マスター）といわれ、隊員達から敬意をこめて『マスター・ミラー』と呼ばれていた。既婚、一人娘のキャサリーと二人ぐらし。アイデアマンでありサイエンスの知識にも猛ている。
身長　179センチ　体重　85キロ

●ヨゼフ・ノルデン

動物学者。国際動物保護官としても知られる。
ペトロヴィッチ博士と大学時代の旧友である。
現在、国際動物愛護協会副会長でもあり、若い頃にグリーンピースにも参加したことがある。又、サイエンス・マガジン『マックスウェル』の生物顧問も務めている。中近東の砂漠生息生物の研究の為、ザンジバー・ランド近くにきている。
身長　179センチ　体重　95キロ

YOZEV
NORDEN

GREY FOX

●グレイ・フォックス

元「FOX HOUND」隊員。
「FOX HOUND」最高の栄誉でもある「FOX」の称号を持ち、SOLID SNAKEのよき先輩でもある。「FOX HOUND」部隊の中では常にトップの位置にいた。「N312」ではOUTER HEAVENに潜入、メタルギアの情報入手に活躍した。BIG BOSS除隊後、後を追うように消息不明となった。本名 特別極秘機密国家コードにより不明。
身長 179センチ 体重 85キロ

GEORGE KESLER

●ジョージ・ケスラー

アメリカ人。
南アフリカ傭兵部隊、フランス外人部隊（フレンチ・フォーリン・リージョン）などの世界各地の様々な傭兵部隊に参加。「ザンジバー独立戦争」、俗にいう「傭兵戦争」において右大腿部を負傷、傭兵生命を失う。負傷後、一時期ネゴシエイターとしてはたらくがその後、戦場での経験と知識を活かして戦争情報屋となる。ごく短期間ではあるが「FOX HOUND」で兵器顧問として働いていたこともある。現在のところ、彼の知らない傭兵はいないといわれている。逆に彼を知らなければ一流の傭兵として認められないとさえいわれている。
身長 188センチ 体重 90キロ

KIO MARV

●キオ・マルフ

チェコの科学者。バイオテクノロジーの専門家。
東側においてバイオマスによる農薬改革計画の研究を行なっていたが実験中に偶然、「OILIX」の原型を発見、改良をかさねて世界中の脚光を浴びた。家族なし。又、彼はコンピュータ・ゲーム・マニアとしても有名であり、様々な雑誌に自作ゲームを投稿し、高い評価を得ていたという変わった面もある。アメリカで行なわれる「国際エネルギー問題大会」に出席するための渡米途中、ザンジバーランドによって拉致される。心臓に障害がある。
身長 172センチ 体重 65キロ

PETROVICH MADNAR

●ペトロヴィッチ・マッドナー

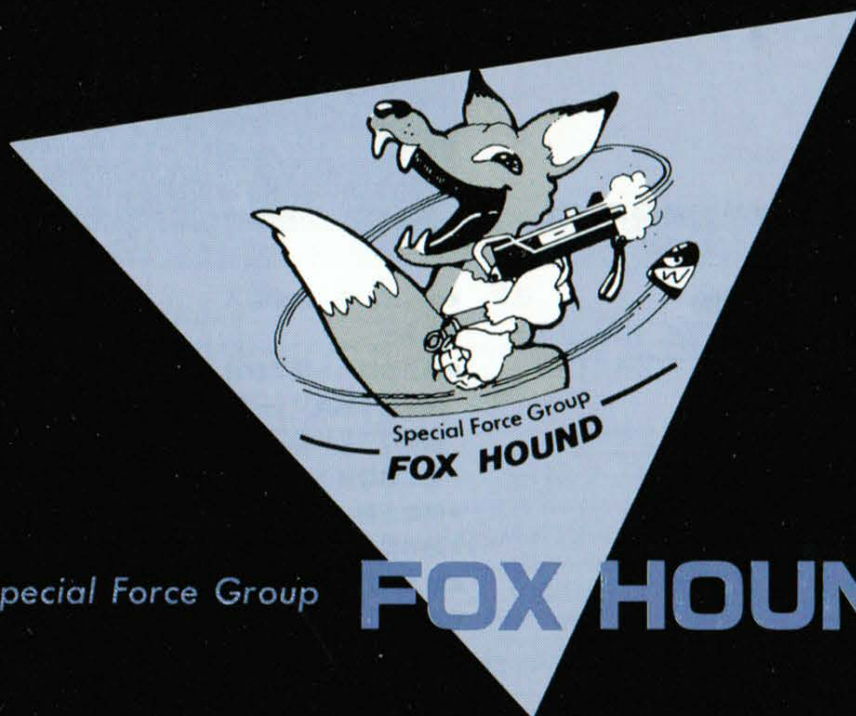
元東側の天才科学者。ロボットロジーの専門家。
「N312」ではTX-55「メタルギア」、TX-11「サイバロイド」などを「OUTER HEAVEN」にて開発、現在のロボット工学、パワード・ギア技術の基礎を築き、「ロボット工学の父」とうたわれている。「N312」以降、一人娘のエレンを残して西側に亡命する。チェコの科学者MARVとは学会仲間である。
身長 187センチ 体重 77キロ

FOX HOUND 部隊について

FOX HOUND の設立

1990年　局地的反乱、地域紛争、テロ活動に対処すべく特殊作戦部隊が極秘裡に編成された。
その名を『FOX HOUND』（狐狩り）部隊…
FOX HOUND は政治色が強く、軍事介入できない「不正規戦」などの場合に単独潜入し、秘密裡に任務を遂行するいわば「現代の忍者」ともいえる部隊である。

▼ FOX HOUND の任務

FOX HOUND は NATO 軍の特別編成部隊であり、彼らの任務は不正規戦の状態において、あらゆる国家諜報機関が介入できない敵領内の奥深くへ侵入し、敵戦力に関する情報収集を行なうことである。
FOX HOUND の部隊は全員が各種空挺技能をマスターし、水中、水上からの隠密侵入技術に精通し、あらゆる侵入経路の隠密潜入が可能である。
さらに茂みやジャングル、砂漠の中での長期にわたるサバイバル、正確な追跡、加えて爆破工作、無線通信、敵がわ兵器の捕獲、再使用、情報収集、情報攪乱、各種格闘技、応急手当、語学、ハイテク知識などハイテク特殊部隊として要求されるあらゆる技能、知識を持ち合わせている。
1995年　「OPERATION INTRUDE N312」で世界的に部隊の存在がクローズアップされた。

FOX HOUNDの選抜と訓練

▼選抜

『FOX HOUND』隊員は外部の民間人から直接、募集されることはなく、各特殊部隊員からの志願者、推薦者の中から選抜される。

【選抜過程】まず応募者、推薦者は体力、心理、学力の3面からのテストを受ける。

★体力テスト

基礎運動能力
短距離能力
連続80回腕立て伏せ
連続100回腹筋
50メートル自由形競泳
潜水能力
単独野外行軍（30キロ入りリュックを背おって64キロを15時間以内で踏破）

★心理テスト

任務の必要上要求する、精神的回復力、集中力、持続力、自己抑制、タフな精神
ESP 期待値
射撃能力
緊急事態の認識力、判断力

★学力テスト

語学力
国外地理
世界情勢
ハイテク技術
野外医療
爆破工作
秘匿通信
外国兵器

▼訓練

選抜過程の合格者は専門訓練過程が強いられる。

- 戦場サバイバル・テスト（14週間）
- 射撃訓練(548メートルの標的に100%、914メートルの標的に95%といった高い射撃能力が要求される）
- パトロール
- 山岳踏破
- 格闘（ファイティング）
- 密越境行動
- ゲリラ戦
- ランドナビゲーション
- 地図判読訓練
- 脱出一危険回避
- 野戦衛生学（メディック）
- リペリング・レンジャー訓練
- 武器
- 船舶操縦、航法
- ダイビング、水中潜入
- カヌー
- パラシュート降下訓練（4週間）
  突挺降下訓練、H-A-L-O、H-A-H-O
  通常降下を11回、完全装備で15回、夜間降下を2回、集団戦術降下（マス・タクテイカル）で2回。
- 情報活動
- 目的国の言語と習慣（4週間）
- 潜入技術
- 高等火気操作
- ハイテク兵器操作
- 通信（16週間）
- 医療（10週間）

FOX HOUNDの装備

FOX HOUNDは不正規戦部隊であり、通常の「INTRUDE」任務には武器、装備に至るあらゆる身元を示唆させるような物はすべて現地調達。潜入任務には常に人工衛星を介した特殊無線機と動体反応レーダーのみで任務につく。
彼らにかせられた任務はいかなる証拠も残さずに隠密に行動し任務を処理するとこであり、装備、武器は潜入先で揃えることが常である。
しかしながら訓練あるいは、まれではあるが正規軍のサポートに出動するケースもありここではその際の標準装備をあわせて紹介しよう。(過去3回出動)

▼服装

FOX HOUND には「SERVICE UNIFORM」や「DRESS UNIFORM」といった公式ユニフォームはなく、「FIELD UNIFORM」のみに限られる。又、サービス・キャップ、サービス・ハットもなく、野戦服においても身元や国籍を示すようなミリタリー・クロージング・ラベル、インシグニア、インストラクション・ラベルはない。従ってこれらの服装から身元がばれる心配はない。

●戦闘服　FIELD UNIFORM

戦闘服には大きく寒冷地用(COLD)と熱帯用(HOT)に別れ、どちらとも熱センサー、光度センサー内蔵の『可変カモフラージュ・システム』を採用している。俗に「カメレオン・スーツ」と言われているハイテク・スーツである。さらに赤外線の量を周辺物と同じになるように調整する『対ノクトビジョン・カモフラージュ・スーツ』でもある。また逆に体温からでる赤外線を遮断するようになっており、熱センサーにも反応しにくく工夫されている。
さらに「カモフラージュ・スクリーン」と呼ばれるレーダー波反射率が少ないポリエステルのシールドも併用されている。
カモフラージュの目的は対象物を溶けこませ、対象物の持つ、固有の特徴的形状を変容させることである。可変カモフラージュ・システムでは既存のカラー・パターンと環境に対応する「カメレオン・カラー」とをうまく配合することで高いカモフラージュ率を獲得している。
表参照

FOX HOUND　迷彩データ

活動エリア		カラー				
COLD	パーセント	30%	30%	5%	5%	30%
	常緑樹エリア	フォレスト・グリーン	フィールド・ドラブ	サンド	ブラック	カメレオン
	降雪エリア	フォレスト・グリーン	ホワイト	サンド	ブラック	カメレオン
HOT	熱帯雨林	フォレスト・グリーン	ダーク・グリーン	ライト・グリーン	ブラック	カメレオン
	砂漠(グレイ)	サンド	フィールド・ドラブ	アース・イエロー	ブラック	カメレオン
	砂漠(レッド)	アース・レッド	アース・イエロー	サンド	ブラック	カメレオン
	アーバン	アーバン・グレイ	ホワイト	ダーク・グレイ	ブラック	カメレオン

注)カメレオンは環境に対応して変化するカラー

● コンバット・ブーツ

様々な特殊部隊で採用されている各ジャングル・ブーツ、コンバット・ブーツの利点をすべていかして開発されている。そして「INTRUDE」任務にはかかせない要因である「足音」を消す『足音消音吸収システム』や敵の追跡をかわすために使われている『足跡攪乱システム』を備えて敵地での隠密行動に適した配慮がなされている。
ブーツの底にはバンジー・ステークなどのトラップを防ぐ為に、鉄板を挟み込んでいる。

● コンバット・ギア

弾帯、皮製装具帯、低温弾薬入れ、収縮スリング、サスペンダー、水筒、雑嚢　ETC

● 汗止めバンダナ

汗止めを主な目的にしているが科学反応によりカイロにもアイスにもなる。

▼装備品

● 特殊ゴーグル

防砂、防風は勿論、赤外線モードをそなえたノクトビジョンにもなるすぐれもの。
超小型軽量ファンモーターと温度センサーが内蔵されており、ゴーグル内の温度が70%を越えると自動的にモーターが起動する仕組みになっている。

● 双眼鏡

NASA の惑星探査技術を応用した各種センサー内蔵のハイテク総合テレスコープ。人間の目には見えないものまで解析してくれる。但し重量が重く携帯はむずかしい。

● 無線機

人工衛星を介して世界中のどこへでも連絡できる。送信方法は特殊バースト・シグナル変換を相互間にコンピュータを介しているので盗聴されても解読はそう簡単にはできないようになっている。情報を何よりも重要視する「FOX HOUND」では最大のアイテムといえる。
(OPERATION INTRUDE N313、F014使用)

● 無線専用インカム

高性能マイクを装備した軽量フレキシブル・インカム。音声マイクを介さずとも集音できる、耳小骨の振動から直接、音をひろえるシステムを使っている。
(OPERATION INTRUDE N313、F014使用)

● 動体反応センサー内蔵レーダー

昨年から導入された動体反応レーダー。移動物を狭いレンジで教えてくれる。
他に各種センサーがオプションで装備できるようになっている。
(OPERATION INTRUDE F014使用)

● パラシュート (TACTICAL ASSALT PARACHUTES)

逆にめくれる現象を防ぐ、「アンタイ・インバージョン・スカート・ネット」を採用した低空でも確実に降下できる特殊パラシュート。高低150メートルの低空でも開傘し、HALO などの低空強襲降下作戦でも充分つかえるように設計されている。さらにステルス・システムで敵レーダーにも反応しない。
(OPERATION INTRUDE F014使用)

● 電磁コンパス

「モノポール」理論から生まれたコンパス。通常のコンパスが狂うといわれている樹海内でも正常に起動する。

● ナイフ

戦闘用のコンバット・ナイフ (FOX HOUND 独自に開発したもの) とサバイバル用のアーミー・ナイフの二種類を携帯、状況によって使い分けている。

● L 型ライト

● 水筒

●手袋

発汗率を低下させる構造になっており、汗によるすべりを防止する。

(OPERATION INTRUDE F014使用)

●靴下、下着、タオル

●カモフラージュ・マット

●防虫剤、蛇や毒虫に対する血清。電動マイクロ吸引ポンプ付

●救急キット

●レーション

●ヴィタミン剤、オリゴ・オールP、塩

●浄水錠剤

●ワイヤー・カッター

●新聞紙

▼武器

●自動小銃

ベレッタ92SB-F かあるいは S＆W M459

● SMG

イングラムMAC11かヘッケラー＆コックMP-5

注）大型火器は任務に応じて装備。

「OILIX」とは

▼正式名　ボツリオコッカス・オズマ・ブラウニー
　　　　通称　OILIX（オイリックス）

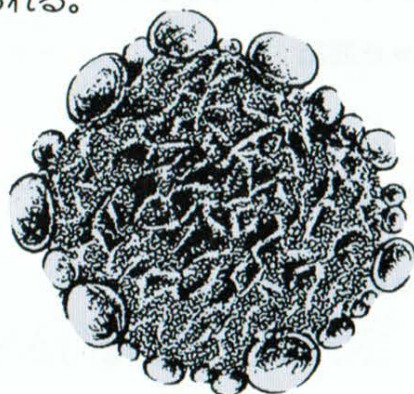
▼植物プランクトンの一種の単細胞藻類、ボツリオコッカス・ブラウニーを遺伝子操作することで原油にあたる良質の液状炭化水素を多量に生産させることが可能になった。さらに培養技術の改良で低コストで大量に生産する事ができ、石油代替エネルギーとして充分の期待がもてるバイオマスである。

▼藻１キログラムから0.8キログラムの原油が抽出できる。
その原油の中から約70%のガソリンと25%の航空燃料が得られる。
ガソリンはオクタン価96というハイレベルである。

▼培養

１ヘクタールあたり、一日に85キログラムの石油が収穫できる。
大量培養可能。

▼培養条件

『温暖、乾燥、日照時間が多い。』の基本条件を満たしていれば、水の少ない地域でも培養は可能。
ザンジバーランドは乾燥地帯であり、高温で日照量が年間を通じて多く、「OILIX」の培養には最適といえる。

▼発明者兼培養技術改良者

キオ・マルフ(KIO・MARV）チェコスロバキュア

1999年の『プラハ世界エネルギー大会』で発表され、先進国だけではなく、発展途上国でのエネルギー対策の一つとして注目を浴びるはずであった。
アフリカなどの発展途上国では食料問題にもましてエネルギー不足が深刻化している。
オゾン層保護の為に森林の伐採が規制された為である。
発表後は世界各国の大手石油メーカーが「OILIX」の精製契約に名乗りをあげ、エネルギー危機にかすかな希望の光が差し込むはずであった…

▼語源

「OIL」（石油）と「MIX」の造語。またコードネーム「OIL-X」（オイル-エックス）と呼ばれ開発されていたことからオイルエックス、略してオイリックスと言われるようになった。

▼エネルギー危機

「OILIX」が生まれた背景に1980年代から危惧されていたエネルギー危機が挙げられる。二度にわたるオイルショックにより、世界は原子力に代表される石油に変わる代替エネルギーの開発にいそいだ。
1990年代後半に入り、石油代替エネルギーとして太陽発電、波力発電、海洋温度差発電、さらには高速増殖炉、核融合炉の開発も進められ、発電源としての石油依存度は減少していったが交通機関の燃料源としての依存度は依然と高い。
1998年の石油枯渇に起因する『第三次石油ショック』により、原油価格の大幅な値上げが行なわれ、世界経済は非常な混乱と経済不振、インフレに混迷した。
そんな中、原油代替新燃料油として候補に上がっていたのが「自動車メタノール」、「サンドオイル」、「シェールオイル（油田けつ岩）」、「バイオマスによる石油精製」である。なかでも化石エネルギーに頼らない人工的な石油の生産、「微生物による原油精製」は他の代替案よりも有望視されていた。科学者達の課題は精製純度と精製量、それに見合うコストである。「OILIX」はその課題をみごとにクリアした実用的な代替エネルギーといえる。

		核兵器全廃と地域紛争	科学の発展と社会
1986	1月 2月 10月	ゴルバチョフ書記長、核兵器廃絶を提案。 レーガン大統領、INF(INTERMEDIATE RANGENUCLEAR FORCE)全廃を提案。 ソ連、アフガニスタン一部撤退開始。	1月　ボイジャー2号天王星に再接近。 2月　ソ連「ミール」打ち上げ。
1987	5月 10月 12月8日	アフガニスタン駐留ソ連軍撤退開始。 米ソ外相会談でINF全廃の同意。 ワシントン、米ソ首脳会談においてINF全廃条約調印。	2月　ソ連、ソユーズTM2号と「ミュール」ドッキング。
1988	6月	モスクワ、米ソ首脳会談において「INF廃棄の検証に関する議定書」の共同草案準備。 INF全廃条約発効。 START（米ソ戦略兵器削減交渉 STRATEGIC ARMS REDUCATION TALKS)、合意。	8月　スペース・シャトル打ち上げ再開。
1989		ソ連軍兵力、50万人、戦車6個師団その他の部隊を含むソ連軍兵力削減。 SINF全廃完了。 ワイオミング州外相会談。STARTとSDIの交渉分離表明。	
		イラン・イラクの和平。 東欧各地で民主化運動広まる。 マルタ会談。 ベルリンの壁、撤去。 東欧諸国で民主化フィーバー。 資本主義社会への亡命、難民流入増加。	ボイジャー2号　海王星に再接近、太陽系を離脱。
1990		通常戦力の東西均衡と相互削減交渉合意。 欧州通常戦力交渉進む（CFE） 米ソ化学兵器禁止条約。	
1991		SDIに関する規制交渉決裂。 LINF全廃完了。 中東平和。 南北対話。	高パワー・レーザーの出力向上。
1992		戦略核兵器の50%削減条約。欧州の通常兵力、兵器の削減。	アジアNICS一人当りのGNP対世界平均比10%越える。 ブレインボム開発。 コイルガン実験成功。
1993		海中(上)発射巡航ミサイル(SLCM)制限条約。	MTBゴリアテ開発。 レールガン実験開始。
1994		残り30%の戦略核削減。 米ソ大気中のクリプトン85濃度安定。兵器用プルトニウム生産停止確認。	米軍モーター・ギア本格開発再開。 ビーム砲の大気圏外実験。
1995		OUTER HEAVEN紛争。	日本一人当りのGNP対世界平均比60%越える。 NASA惑星探査用歩行戦車試作品「ビートル2」開発。
1996		移動式大陸間弾道ミサイル（ICBM）全廃。	SORを用いたリソグラフィによるLSIの製造。 メタルギア1号機開発。
1997		戦術核の全廃（サード・ゼロ)。 ザンジバーランド独立戦争。 (傭兵戦争)	高速増殖炉開発進む。
1998		化学兵器全廃。 第三次石油ショック。	1チップあたり100メガビットメモリー級以上の超LSIが使用化。 メタルギア改D開発。
1999		米ソ廃棄用貯蔵基地襲撃。	メタルギアG量産。

射程による核の分類

5500キロ以上	戦略核（STRATEGIC NUCLEAR WEAPON） ●大陸間弾道ミサイル（ICBM） ●潜水艦発射弾道ミサイル（SLBM） ●長距離爆撃機（BS、B-1 B）
5500キロから500キロ	中距離核(INF)　注）戦域核(THEATER NUCLEAR WEAPON)ともいわれる。 ●1000キロ以上 LINF（LONG RANGE） ●500キロから1000キロ SINF（SHORT RANGE）
500キロ以下	短距離核　注）機能や概念的に戦術核(TACTICAL NUCLEAR WEAPON)、戦場核とも言われる。

▽ OPERATION INTRUDE F014

「任務はザンジバー・ランドに単独潜入、チェコの科学者キオ・マルフを奪還することである。
今回の潜入は大きく3つに分かれる。第一段階がパラシュート降下による敵領土への潜入。これは夜間のHAHOジャンプにより行なう。
第二段階は降下地点から敵要塞への潜入。これは警備のうすい南壁からフリー・クライミングで行なう。
第三段階は敵要塞内へ潜入、マルフ博士を救出、脱出ポイントまで向かう。
この第三段階がこのゲームである。
以下はF014の作戦指令書である。この指令書に従って行動してくれたまえ。
幸運を祈る…」

FOX HOUND 作戦総指令官　ロイ・キャンベル

作戦指令書

OPERATION INTRUDE F014

機密種別	最高機密（TOPSECRET）
コピーナンバー	001-03
作戦実行者	SOLID SNAKE
	1999年　12月　24日
作戦指令	01-99
作戦コード	OPERATION INTRUDE F014
参照	地図シリーズK325
	ザンジバー・ランド5万分の1

▽状況

A 敵兵力

今月にはいり、敵兵力大幅に増強、世界各国の傭兵が入国している模様。偵察衛星あるいはエージェントからの情報を総合すると、警戒システム、パトロール強化を行ない厳重警戒体制下（レベル1）にある。さらに武器、火薬類の輸入、搬入、準備も増強している模様。火薬類だけでも先月の30%はうわまわっている。

B 天候

作戦開始時期の目標地域には高気圧が張り出し、視界は良好、降下作戦には支障はない。また満月でCAVO（雲底高度、視程無限）、夜間の視界良好。センサーに頼らず、ドロップ・ゾーン（降下地点）の目視降下可能。風もおだやかでミノフスキー濃度も安定している。ステルス装置にも影響は考えられない。
日の出　0666時　日没　1700時

C 地形

敵中枢部の要塞の南は垂直に近い断崖絶壁、要塞の北には熱帯ジャングル、沼地がひろがる。中央部は砂漠、北部は高地。砂漠では昼夜の温度差が著しい。敵警戒塔の北には巨大なクレバスが存在する。

D 位置

3 D 地図透視図を見よ。　　　（添付書類 1 ）

E 敵戦力

先月までのデータでは敵兵士、約 3 万人。現在、その 3 割まし。入国している傭兵の数は不明。

F 支援

目標地帯内での援軍、友軍なし。ただし、ディープ・カバー工作員の支援あり。ホーリー・ホワイト　CIA エージェント　168 センチ　ブロンド　白人　写真資料なし。　　　（添付書類 2 ）

▽任務

ザンジバーランド潜入、チェコの科学者キオ・マルフを救出。撤退して脱出地点まで逃避する。キオ・マルフあるいは「OILIX」の保護と安全が最優先する。　　　（地図透視図参照）

▽執行

A 作戦構想

第一段階　空挺潜入作戦　夜間のHAHO（ハイアルテイチュード　ハイオープニング、高高度開傘降下）侵入をおこなう。国境沿いの敵兵力集中地点の背後に降下する。アフガニスタン側の高度 3 万 5 千フィートのPC-130から降下、ザンジバーランド領内に潜入。同時に中国側でフェイントオペレーション（陽動作戦）を行なう。パラシュートはステルス。敵レーダーに捕獲される可能性はうすい。注）風速冷却で凍傷にかかる危険あり。

第二段階　南壁侵入作戦　ザンジバー南壁を夜間フリークライミング侵入を行なう。降下地点より徒歩で南壁まで移動。約20分。要塞潜入地点まで無風状態で約30分。注）南壁の各所にセンサーあり。

第三段階　マルフ救出後、撤退して脱出地点まで逃避する。

（ゲーム）　ヘリによる収容、離脱。

B 調整指示

1 出発、帰還時間

出発　　1999年12月24日

帰還　　未定　（任務終了後）

2 侵入ルート、撤退、逃避ルート、降下地点、脱出地点の座標　（添付書類）

3 敵と遭遇した時の行動

FOX HOUND 標準作戦要領に準じる。

4 危険地帯における行動

FOX HOUND 標準作戦要領に準じる。

5 目標地点における行動

対象（マルフ）を保護、撤退、逃避する。

6 捕虜になった時の行動

ワルシャワ条約にあてはまらない為、救助活動および救援交渉はなし。

▽装備と武器

武器、装備は基本的に現地調達。戦闘服は不正規戦用野戦服着用。吸収ブーツ、動体反応センサー、無線機、インカムのみ許可。（敵地内破棄の場合には爆破義務）身分証明になるようなものは携帯せず、メーカー、マークはなし。殺菌済みを着用。

▽命令と無線

作戦本部との連絡は通信東西の通信衛星を介して24時間、リアルタイムでコンタクトする。通信周波数は特殊コードで送信する。

▽追加添付書類

対象（マルフ）の写真、各チェックポイントの3 D透視図。

取扱説明書。

設定資料。

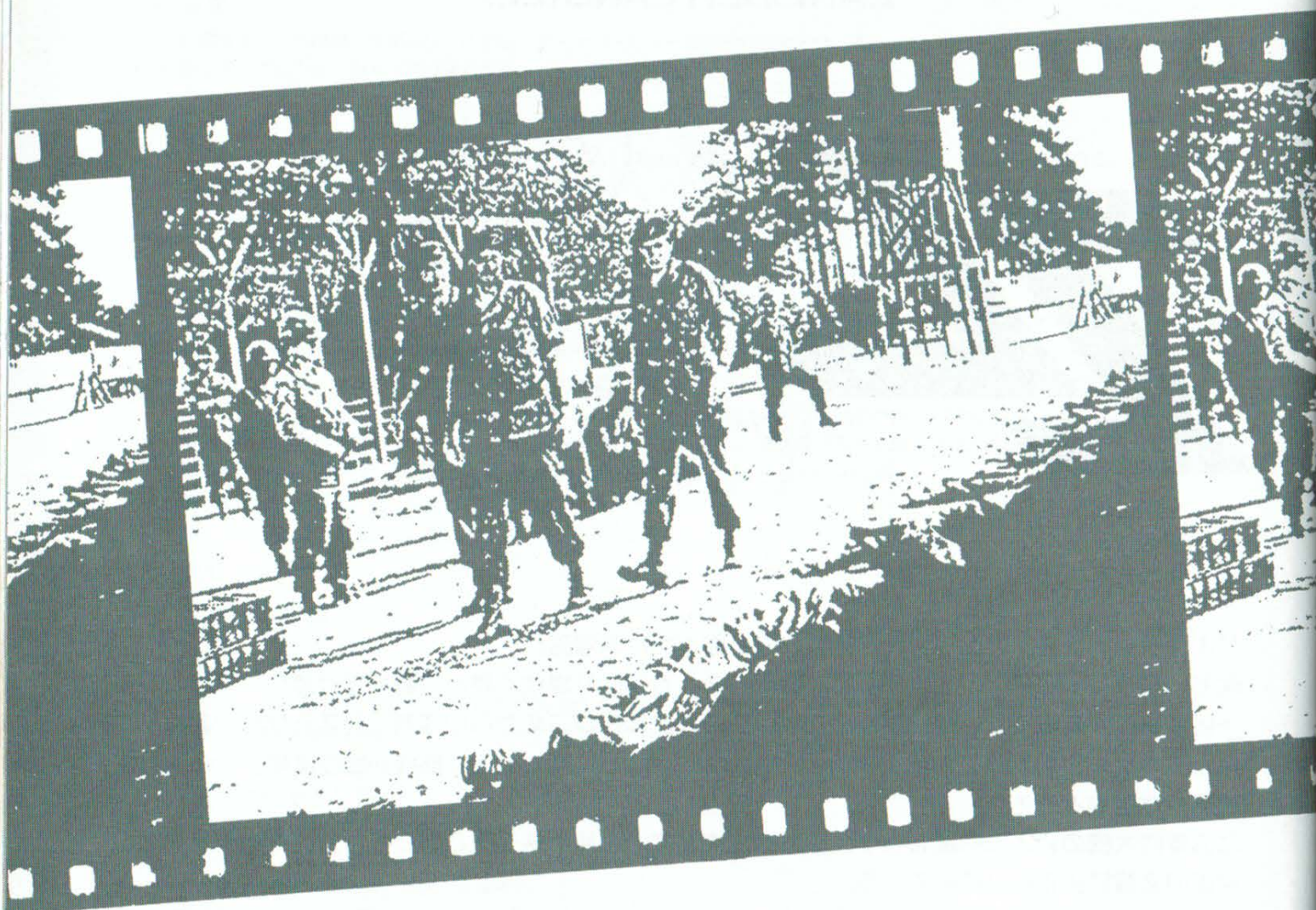
ザンジバーランド

ZANZIBER LAND(ZL)

人口	4万人
面積	450㎢
首都	ザンジバー
政体	共和制
元首	不明
政党	ザンジバーランド党の一党支配

パキスタン、ソ連、中国、アフガニスタンに囲まれた内陸国。
南部は砂漠、北部はステップの高山、高原地帯。気候は乾燥性で昼夜の温度差が激しい。ザンジバー区はソ連邦に属する少数民族自地区であったが90年代はじめから旧体制に対する批判が高まり、バルト3国などの問題も起爆材となり、1997年、独立を宣言、『ザンジバー独立戦争』により独立、武装要塞国家となる。
この東西大国の介入にも関わらず、小さな民族国家が勝利を納めることができたのは世界各国の傭兵達の活躍によるといわれている。
そういうことからこの戦争は『傭兵戦争』ともいわれ、戦争を職業とするプロ達の存在をあらためて全世界にしらしめた。

言語	英語、ロシア語、ウクライナ語、ポーランド語、ウズベク語、ベトナム語、フランス語
民族	白人、黒人、ウクライナ人、ロシア人、ウズベク人、ドイツ人、中国人、フランス人など世界各国のあらゆる人種100種
通貨	ザンジェ
国家予算	不明
国防費	GNPの75%
主な資源	鉄、石炭、ボーキサイト、タングステン、テンサイ、小麦、大麦、ジャガイモ、コーン、スーパー・メンタ、ジジリウム、ビザニウム、エルトニウム、ペギミンh
耕作可能地	24%
平均寿命	男 41.5 女40.31(99年度)
出生率	人口1000人当り20人
死亡率	人口1000人当り35.8人

ザンジバーランド兵士(見張り兵)

▽武器と装備

98年まではアサルトライフル、エンフィールドL85A 1(イギリス)を制式ライフルとして採用していたが99年からは使いやすさからオーストリア軍でも制式採用されていたことのある「ステアAUG」に変更された。
腰にはM68破片手榴弾をぶらさげている。閉鎖空間の多いザンジバーランド(要塞)では実際に使用されることは極めて少ないが兵士達には一種の「お守り」がわりとして愛用されている。
防護ゴーグルは砂漠では砂塵や紫外線を防ぎ、夜は暗視ゴーグルとしても使える仕組みになっている。
テレスコープ・モードに切り替えれば、60倍の倍率が得られる。

▽ユニホーム

迷彩は茶系のウッドランド・パターン・タイプ。ザンジバーランド内のジャングルや砂漠、高原、沼地によく適した迷彩パターンとなっている。
外見上の最大の特徴となるエビ茶のベレー帽(レッド・ベレー)には国章の「ZL」が付けられている。通常任務(見張り)はベレー帽だが作戦中には迷彩ヘルメットと防弾チョッキの着用が許される。

ザンジバーランド兵士の装備

▼ザンジバーランドの４万人にも及ぶ兵士の中で60%を占めるのがこの見張りを主とした「ザンジバー見張り兵士」達である。彼らは交替制でザンジバーランド内のあらゆる所を警戒している。彼らの任務は警戒を最優先としており、そのため他の部隊兵とは違い意外と軽装備なのが特徴である。

●防護ゴーグル
赤外線ナイトビュアとしても使われる汎用ゴーグル。特徴としてレンズ側に電子プロセッサが取り付けられており、兵士の眼球と瞼の動きを常に観察、瞼が0.4秒以上閉じられたままの状態が続くと、顳かみに軽い電撃が加わるようになっている「居眠り防止装置」が組み込まれている。

●ヘルメット
平時はベレー帽だが、必要に応じてヘルメットを装備する。
このヘルメットはアラミド樹脂新繊維で重量あたり、ナイロン２倍以上、鉄の８倍以上の強度をもっている。

●ガスマスク（M18-A ２）
このガスマスクはボイスミッター付で会話が楽にでき、フィルター持続時間が70日（カートリッジ型）間とながく、さらにはマスク着用のまま水が飲める。
主に研究エリアなどのガス地帯での任務者の装備義務。

●装具帯
●レッドベレー（ザンジバーランドのバッジつき）
● M68破片手榴弾
●パウチ
●コンバット・ブーツ
●戦闘用ナイフ
●弾薬入れ
●水筒
●無線機
●ポケット・ブザー
●ステアー AUG
オーストリアのステア社が開発したアサルト・ライフル。　戦闘中の弾倉交換を迅速にするため、弾倉を二個、テープでとめている。

ザンジバーランドの傭兵達

▽ザンジバーランドの 4 万におよぶ兵力を支えるのは世界各国から集まってきた戦争のプロ、（DOGS OF WAR）、傭兵（マーセナリー）達である。

☆ NIGHT SIGHT（ナイト・サイト）

北ベトナムでグリーンベレー以上にジャングル戦にたけたと言われる、伝説のゲリラ部隊、「ウイスパーズ」の生き残り。全く音のしない銃、〈微声手枪（ウェイ・ション・ショウ・チャン）〉で攻撃してくる。最新のカモフラージュ・システムにより姿は見えない。さらにステルスなのでレーダーにも写らない。

☆ BLACK COLOR（ブラック・カラー）

薬物で極限までに高めた肉体をフレックス・アーマーで身を包んだハイテク忍者達。NASAの極秘プロジェクト『対地球外環境特殊部隊』出身。余りにも危険な存在として取りざたされた為、部隊はデビュー前に解散。一部の隊員が武装逃亡、ザンジバー・ランドに亡命する。

☆ RUNNING MAN（ランニング・マン）

元バルセロナ・オリンピックで名をはせた短距離ランナー。ドーピングにより選手生命を絶たれ、傭兵となる。後にヨーロッパのテロリズムに参加する。爆薬技術に精通し、足の速さを活かしてブービー・トラップを仕掛ける。フランスでは過激テログループ、LES ENFANTS TERRIBLES（レス・エンファンツ・テレブレス：恐るべき子供たち）のサブリーダーを務めたこともある。SEK（西ドイツ国内テロ特殊部隊）の間では『ランニング・マン』として恐れられている。

☆ RED BLASTER（レッド・ブラスター）

ソ連のルムンバ大学で特殊工作まで学んだ暗殺専門エリート。SPETSNAZ（スペツナズ：ソ連陸軍特殊部隊）を経て、爆発物による破壊工作を得意とし、グレネードの名手でもある。

☆ PREDATOR（プレデター）

元偵察（レックス）コマンド部隊出身。アンブッシュの専門家でゲリラ戦を得意とし、『姿なき暗殺者』といわれている。

☆ ULTRABOX（ウルトラボックス）

密室専門の暗殺部隊。元 SAS、GSG 9（グルンツシュッツグルッペ）、UDT（水中爆破工作チーム）のエリート達の集まり。エレベーターの加重力を上手く利用する。

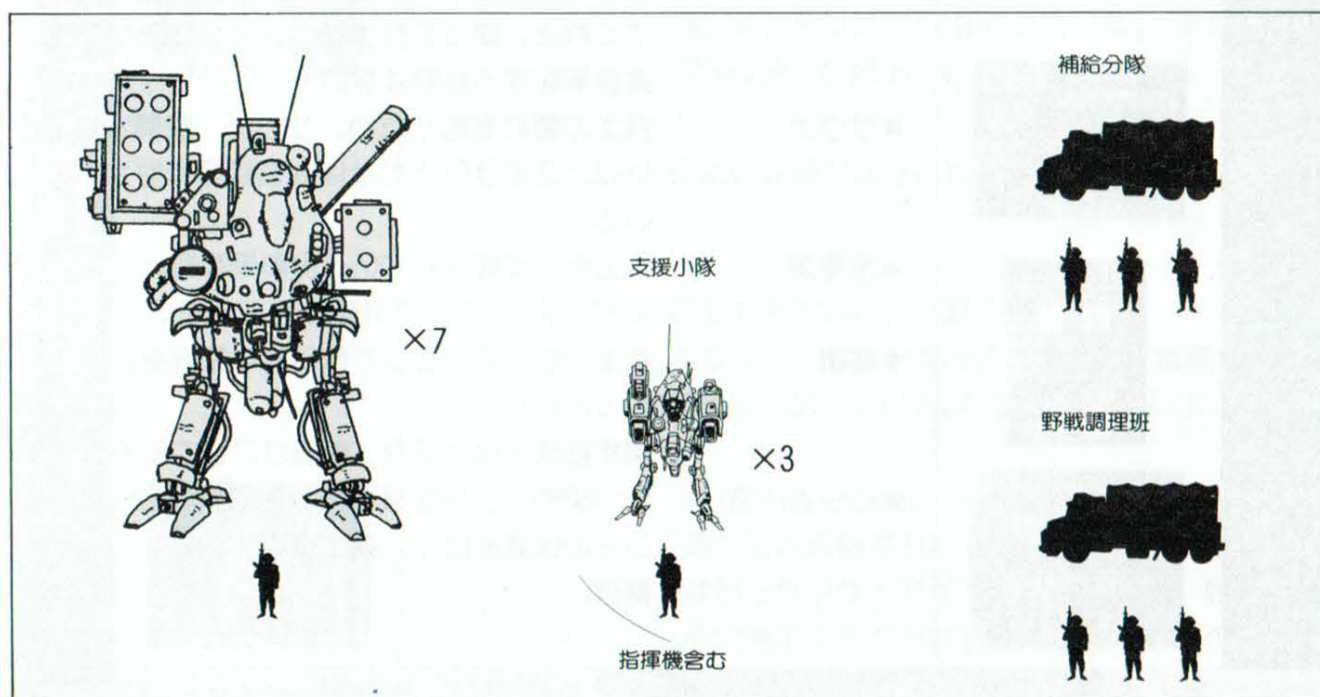
ザンジバーランド軍編成表

ザンジバー機動陸軍

重戦車師団	2	ゴリアテ、チャレンジャー、メルカバ4、エイブラムス　ETC	31両
機械化歩兵師団	3	量産メタルギアＧ	45両
軽戦車師団	2	ピラーニヤ、アグレス、90式戦車など	30両
特殊機甲部隊	3	核メタルギア　改Ｄ、メタルギアＧ	10両

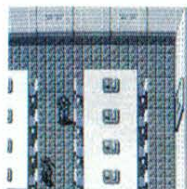
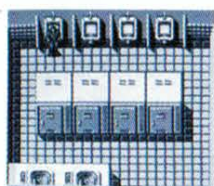
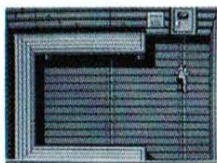
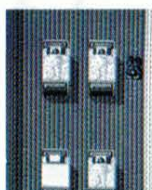
ザンジバー戦術空軍

攻撃ヘリ	ハインドＤ、ハインドＥなど	15機
戦闘機	SU-29　フランカー、MIG-A　ファルクラムなど	25機
偵察機	ファントム　RF-4 Cなど	5機
輸送／汎用機	ハーキュリーズ　C130、ギガントなど	29機

特殊機甲部隊編成図

ザンジバービル設備

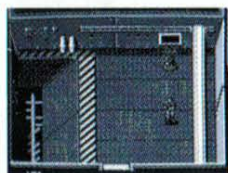
ザンジバービルは要塞ザンジバーランドの中心拠点となるビルで様々な設備が完備されて24時間機能している。

4F 生活フロア

兵士達の生活空間であるため兵士達の任務の疲れを癒す様々な工夫がされている。

●食堂
テーブル、椅子を完備、壁には40インチのハイビジョン３台が掛けられ食事の一時を楽しむように配慮されている。
メニューはエイム・サービスによるカロリー・バランスのとれた料理が常に考えられている。味付けは兵士達の出身地にあわせて個人対応を行ない、人種、食文化、宗教の違いをうまくカバーしている。また兵士達が唯一、喫煙できる場所でもある。

●トイレ
紳士用トイレ、婦人用トイレをそれぞれ完備。紳士用トイレの内装は落ちついたブルーでまとめられ、一転して婦人用はあわいピンクに統一されている。両者とも「GA-INAX」社の無塵トイレを採用し、赤外線光電センサーによって自動洗浄、自動強風温風乾燥を行なってくれる。従って兵士達はトイレにおいても武装解除する必要はない。

●サウナ
兵士の疲れを癒すため、サウナが設備されている。このサウナだけは武装解除が許されている。

●冷凍庫
食堂用に設備されている食料保存庫。
マイナス100度まで冷却できる。

●寝室
兵士の睡眠を考慮して作られた仮眠室。
ベッド数16。
情緒効果を高める為、板張りにしてある。

●ロッカー室
サウナやベッド仕様の際の更衣室兼ロッカー。
ゴミの仮置きに１、兵士達に７。
鍵付。

階	フロア	内容
3F	研究開発フロア	ザンジバーランドのすべての武器、装備、警戒システムがこのフロアで開発されている。兵士たちの装備品から化学兵器まで分野は広域にわたり、常に20人の一流サイエンススタッフが詰めている。 ●ラボ　バイオ実験や化学実験を行なう。生物漏れを防ぐためレベルP4の設備が施されている。 ●各研究室　各部屋に開発機材、ツールが完備、極秘レベルの部屋には厳重な警戒システムが配置されている。 注）このフロアに詰める見張り兵にはガスマスク装着が義務ずけられている。
2F	デッキ	1Fの吹抜け（中二階）になっており、おもに1Fの警戒ルートに使われる。
1F	格納庫	ザンジバービルの中枢フロア。要塞としての機能を果たす設備が集中している。 ●中央指令室　ザンジバーランドの全て情報をモニターし処理、指令をだしている管制室。中央の巨大スクリーンにはザンジバーランドの全景（マップ）が映し出されている。 ●工場　ゴリアテやハインドDなどの大型兵器の生産、メンテンスが行なわれている。また装備、燃料の補充、脱着もここで行なわれる。
B1	武器フロア	ザンジバーランドの武器装備が保管されている。
B2	水溝フロア	ザンジバーランドの動力源であり、水源でもある。 人工的化学反応により半永久的な水流は時速30キロで循環し、ザンジバーランドに電力を供給している。また浄化し飲料水にも使われている。 ●ゴミ処理場　全ザンジバービルで消化されるゴミを処理するゴミ処理機が設置されている。ゴミ処理機は加圧センサーを備え全自動で処理、焼却しその熱エネルギーは要塞内に還元される。

●ダスト・シュート　4F、3F、1Fに設けられているゴミ用の輸送管。B2のゴミ処理機につながっている。

ザンジバーランド警戒システム

▽　映像系

●ビデオカメラ　　各エリアに設置されたビデオカメラはコンピュータ制御により、死角のない警戒動作をランダムに行なう。
映像は中央指令室に送られ人とコンピュータによって監視している。マニュアル操作も可能。

▽　センサー系

●赤外線センサー　　赤外線により、侵入者の有無を中央指令コンピュータに知らせる。
赤外線センサーには赤外線パターンがコンピュータによってランダムに可変するものとそうでない固定のものの二種類がある。
主に最重要極秘エリアに設置されている。

●パルス・センサー　　ソナー方式により超音波を発信しそれにより侵入者を感知する。パルスレンジは半径3メートル。

●加圧センサー　　床面に設置された加圧センサーにある一定の圧力が一定時間かかると反応する。
落し穴やゴミ処理機に使用されている。
注）落し穴はザンジバー兵士には開かない安全装置が起動している。

▽　音センサー系

ザンジバーランドでは人工的な音センサーの他に自然を利用した音センサーを配置している。

●なり子の砂　　日本の沖縄から取り寄せられた砂。上を歩くと「キュッキュッ」と音がする。砂漠の中間ポイントに配置されている。

●鶯張りの床　　日本の古代建築にヒントをえた床。上を歩くと音がする。

●足音反響材　　足音の反響を強調する二重構造になったプレート。要塞内のデッキや要所要所に埋め込まれている。

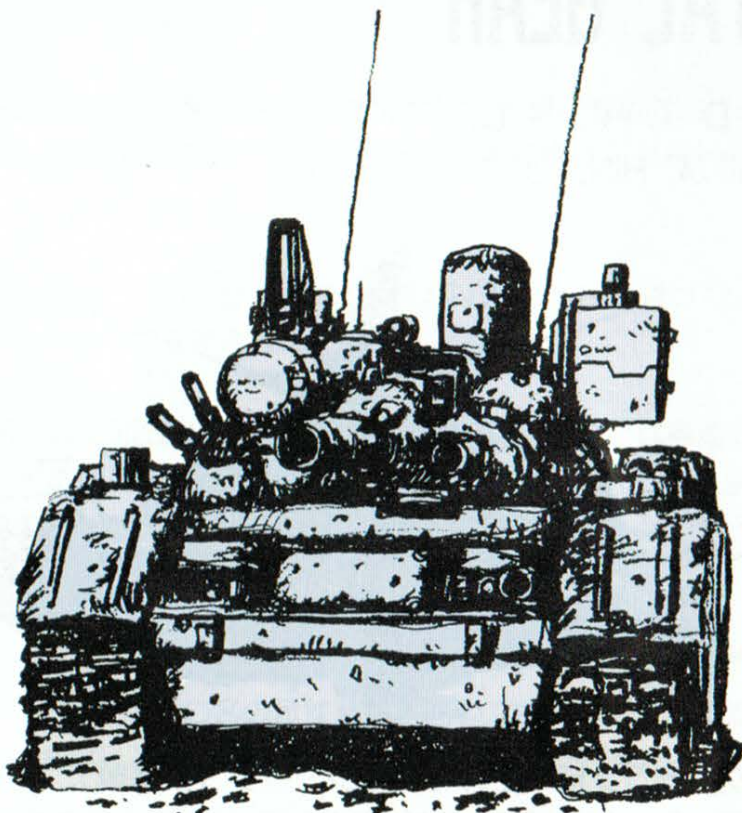
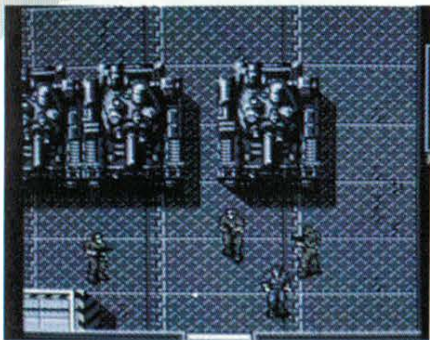
脱出ポイント

潜入ポイント

フリー・クライミング

Ⓐフェンス
Ⓑザンジバー・ビル（4F）
Ⓒ沼
Ⓓ迷いの森
Ⓔ武器庫
Ⓕ収容所
Ⓖ鳴り子の砂漠
Ⓗヘリポート
Ⓘ哀しみの橋（クレバス）
Ⓙタワー・ビル（40F）
Ⓚ高草地帯
Ⓛ収容所群
Ⓜバイオ研究所

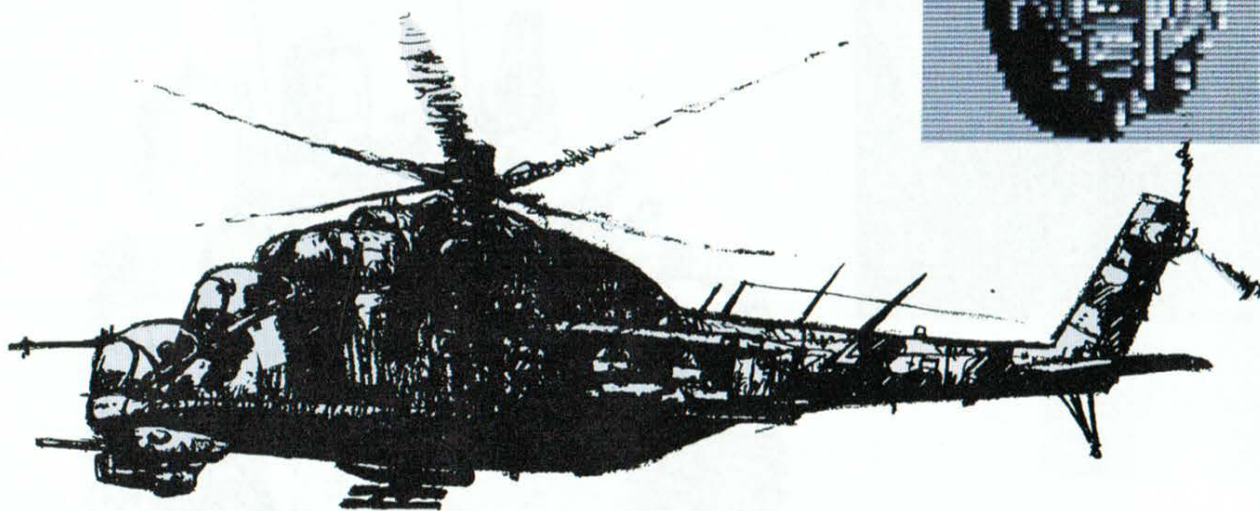
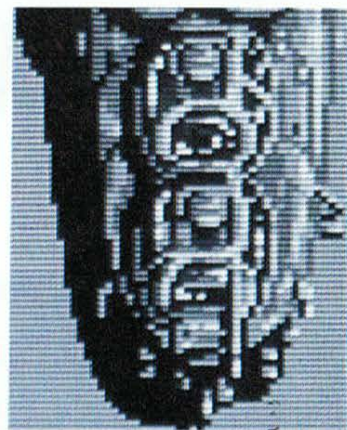
MECHANICS OF METAL GEAR

GORIATE （ゴリアテ）

▽ザンジバーランド主力戦闘車両（MAIN BATTLE TANK）

ザンジバーランド機動陸軍、重戦車師団を支える主力戦車、常に50両は出動可能である。
90年代前半にスライスラー社、ジェネラル・ウオーター社、オムニ社が米軍向けに共同開発したMBT。
フォルムはエイブラムス、T-72、T-80、レオパルド２、自衛隊の99などのすべての長所を贅沢に取り入れて設計された。ゴリアテはその言葉の意味の示すように「巨大な」重装戦車であるが2000馬力のエンジンを積んでおり、最高時速も77キロとはやく機能性は高い。
主砲は「自動給弾システム」を使った自動装填で一分間に30発を発車でき、サーマルイメージャーを装備しているため、砲身のゆがみを修正、射撃の補正できるという優れもの。
残念ながらボス敵としてのゴリアテは完成間際でカットされ、見ることはできないが、背景としてのゴリアテはザンジバー・ビルの１Ｆに健在である。
さらに頭脳系においてもデジタルコンピュータを登載、パッシブ暗視装置など各種、ハイテク技術の枠を集めた未来戦車である。

- ●乗員　４人
- ●全長　8.050M
- ●全高　2.980M
- ●全幅　3.960M
- ●135ミリ滑腔砲を主砲（スムーク・ボア・タンク・ガン）
- ●2000馬力のガスタービンエンジン　SAT2000ガスタービン（オムニ社製）
- ●最大速度　75キロ
- ●全備重量　54.4トン
- ●装甲車はセラミック複合装甲と防弾網の積層＋チョバムプレート
- ●車内に100発の135ミリ砲弾を携帯している
- ●ＹＧレーダー測距儀、気温、気圧、風向センサー、デジタル・コンピュータを組み合わせた射撃管制装置が装備
- ●砲弾の反動を吸収するマズル・ブレーキ

MECHANICS OF METAL GEAR

HIND-D（ハインド-D）
ミル　Mi-24　HIND-D　ZL

▽ザンジバーランドの主力専用ガンシップ（銃撃機）、ソ連製武装強襲ヘリコプター。
「ヒップ」、「ヘイズ」、「ハウンド」などと同じミル Mi 系の中で最も強力なガンシップがこのミル Mi-24である HIND（ハインド）・シリーズである。
前作のメタル・ギアでも「OUTER HEAVEN」で使用されていた怪鳥である。
HIND はワルシャワ条約機構軍の中でもっとも重要なヘリコプターであり、反面、西側地上軍に最も恐れられている代物でもある。
もともと HIND-D は HIND-A の武装を強化し機首に 4 銃身のエレクトリック・ガトリング・ガンを装備し、対地能力、空対空能力の両方を兼ね備えられているように改良され、この HIND-D ZL はソ連軍の HIND-D を自国で改造、機能 UP と武装 UP をはかったものである。
改造には実戦体験者の意見が取り入れられ、多くの兵器戦略家と科学者達によって調整された。
例えば、ガンシップの最大の弱点でもあった「地上からのローターへのリード攻撃」に対しても考慮されており、軽火器での攻撃では落とせないようになっている。
装備においては、57㎜ロケット弾ポッド、AT-2スワッター対戦車ミサイルは勿論、対戦車ミサイル「AT-6スパイラル」や対空ミサイル「スティンガー」、対戦車ミサイル「AT-3サガー」をも装備可能。
（ゲーム中にプレイヤーか使用可能な「スティンガー」はこの HIND 装備用におかれていたものである）常に132発のロケット弾を装備、状況において対空用、対地用の武装変更できるようになっている。

- 乗員　8人
- 出力　2200馬力、イントフ改良 TV3-118ターボ・シャフト・エンジン　2基
- 高度1200M で最高速度340km/h（外部搭載品なし）最大外部搭載品付まで290㎞/H
- 実用上昇限度　4500m
- 戦闘行動半径24㎞
- 積載総重量　1200kg
- 主ローター直径　17.00m、全長17.00m、全高4.25m、主ローター円軌道面積227.0㎡
- マストサイトに潜望鏡型センサーを取り付けており、森林の下からの「潜望鏡戦法」が可能である。
- 水陸両用作戦の為、乗員室両側にボート型の艇体と尾部支持フロートが装備可能である。
- 外装はチタニウム装甲板

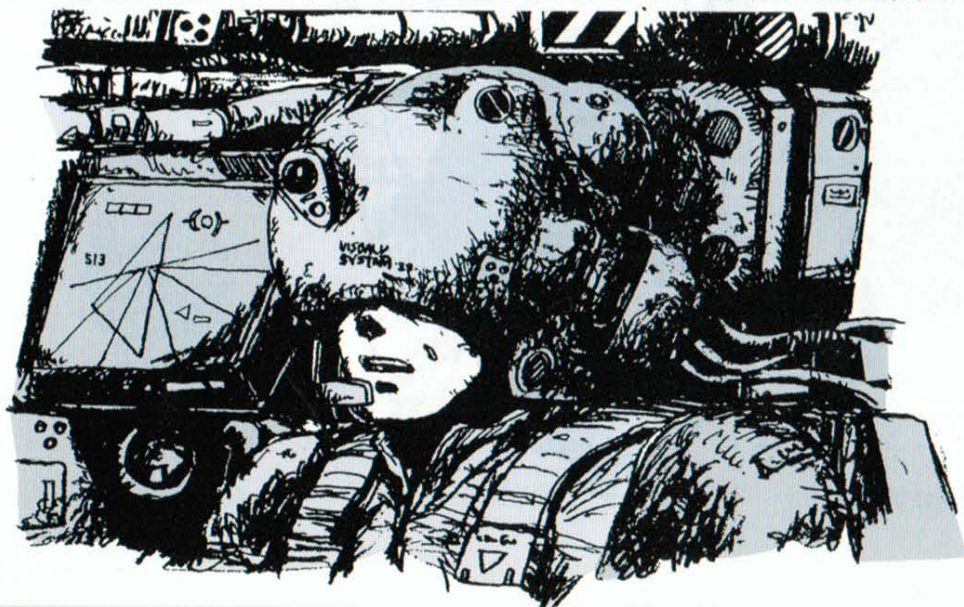
メタルギアの戦略的意図

▽そもそもメタルギアは核兵器搭載可能歩行戦車、つまり核を発射できる歩行戦車であり、このシリーズの主目的は様々な状況に応じて、あらゆるポイントから世界中に向けて各種の核弾頭ミサイルを発射できることにある。

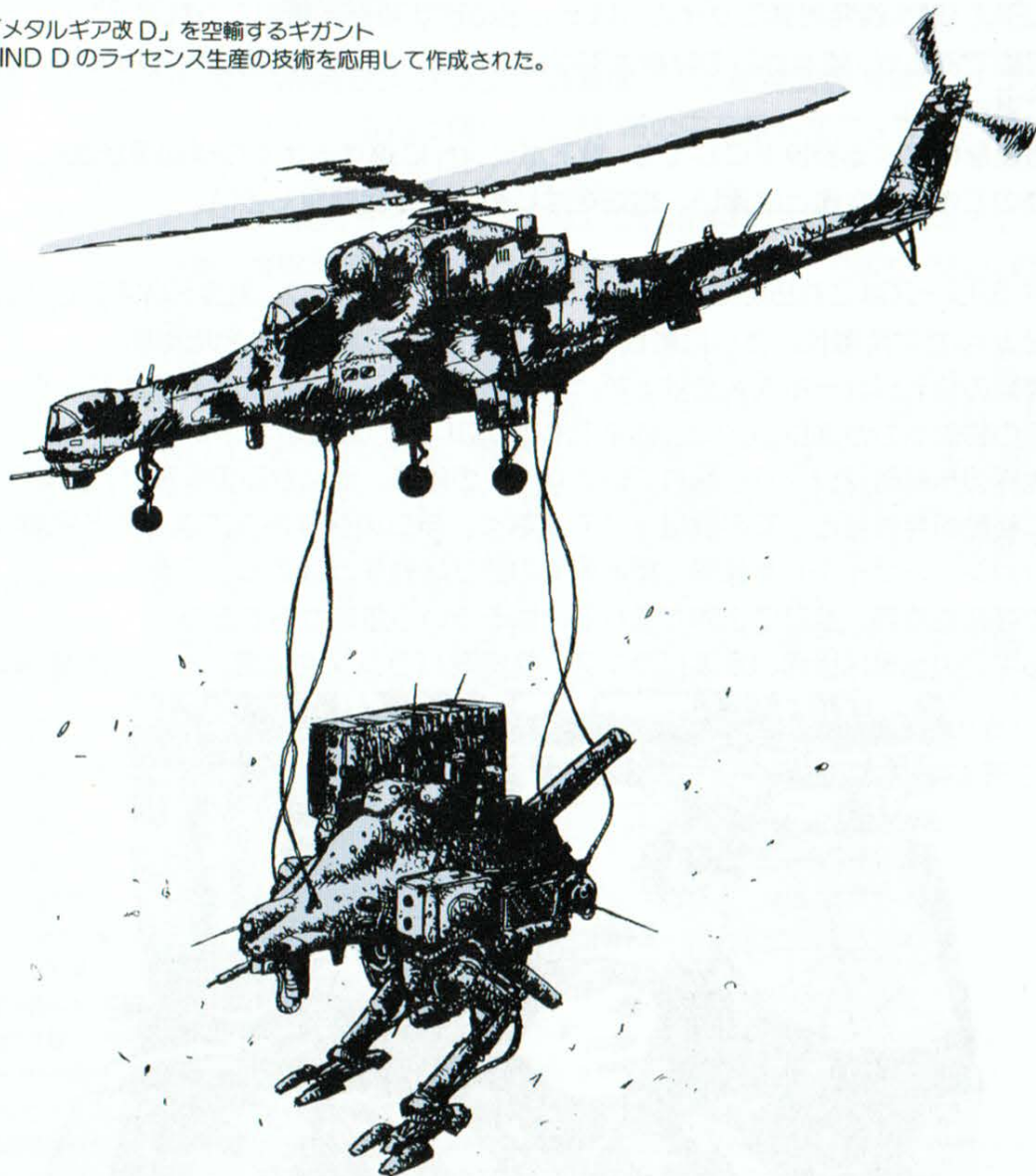
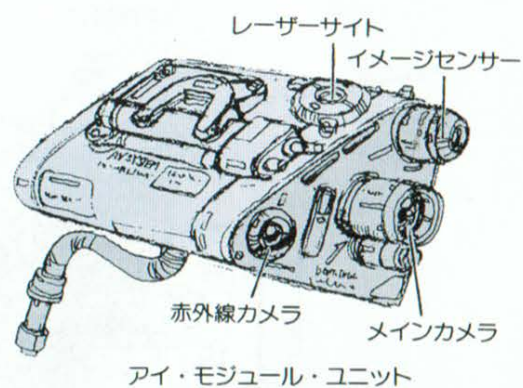
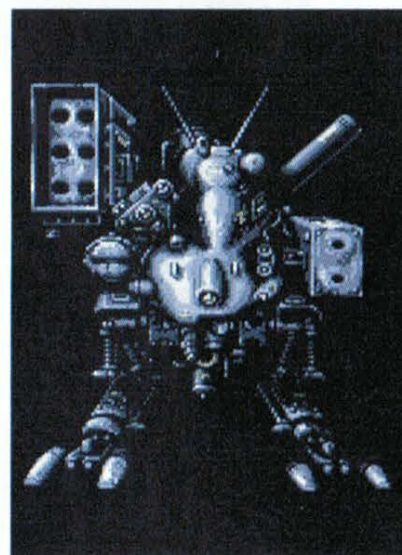
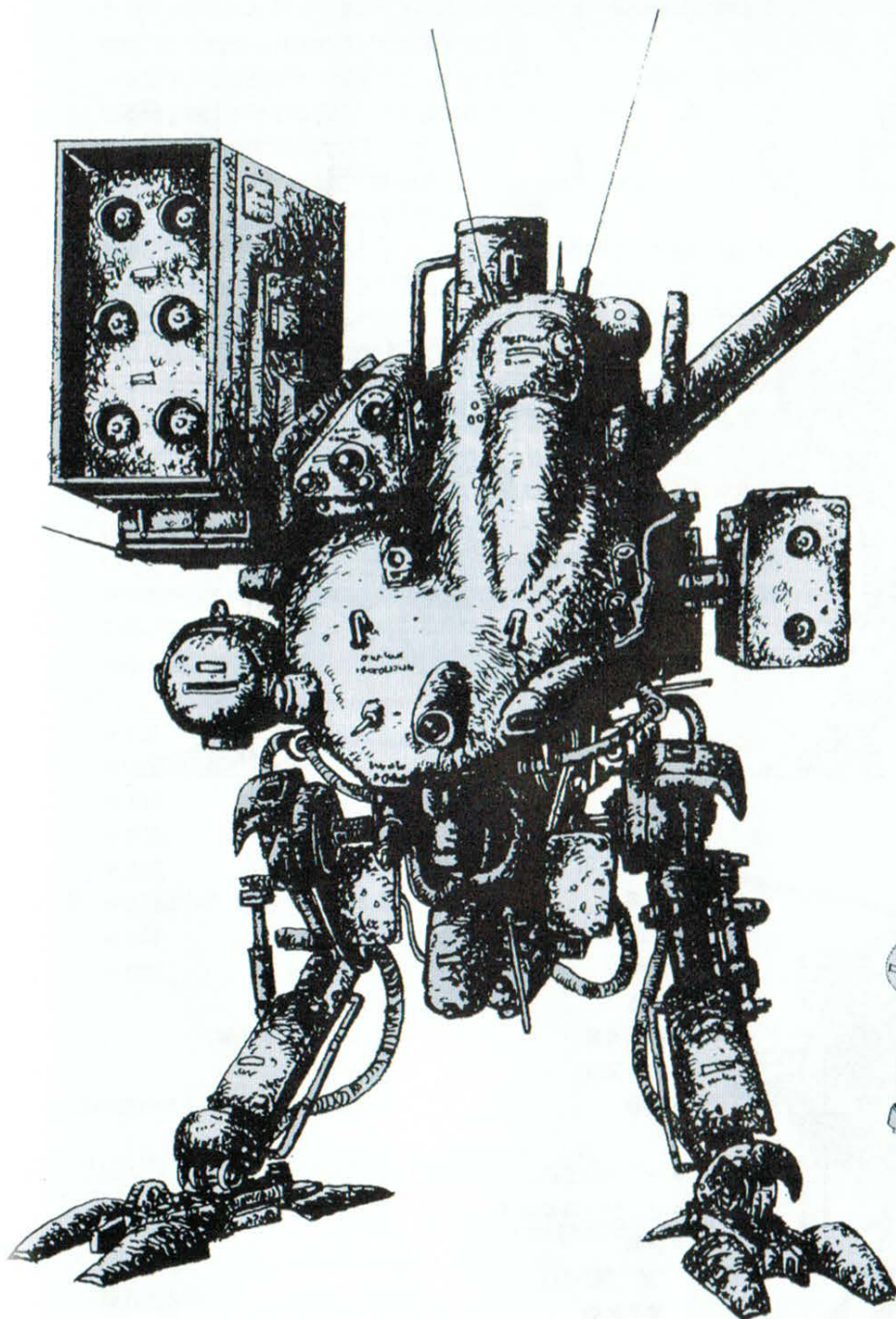
このシステムの出現はICBM、SLBM、BS、B-BといったSNW三本柱に頼っていた西側や、ICBMに依存していた東側にとっては文字通りの「脅威」となった。

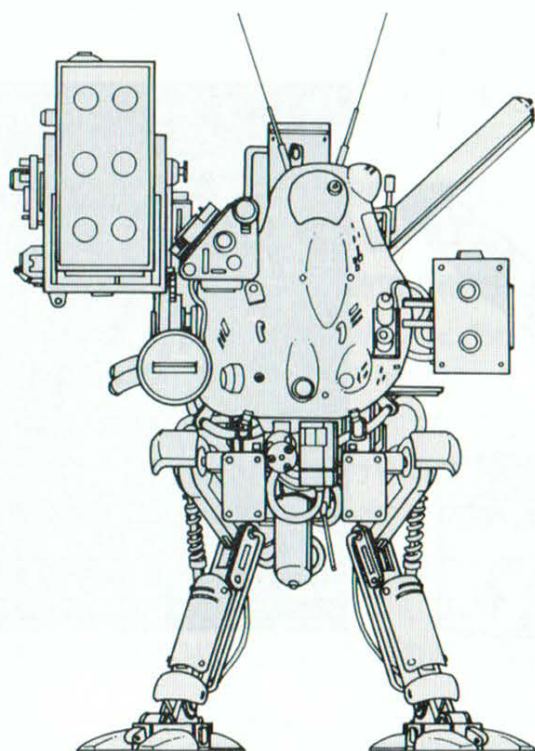
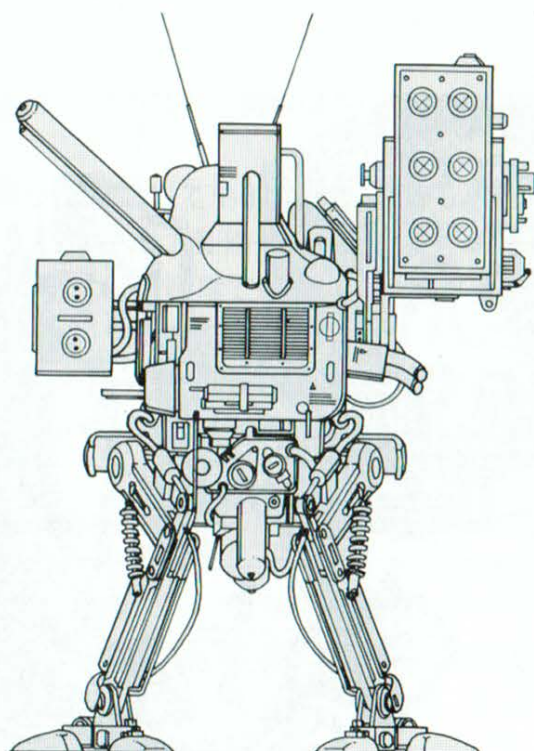
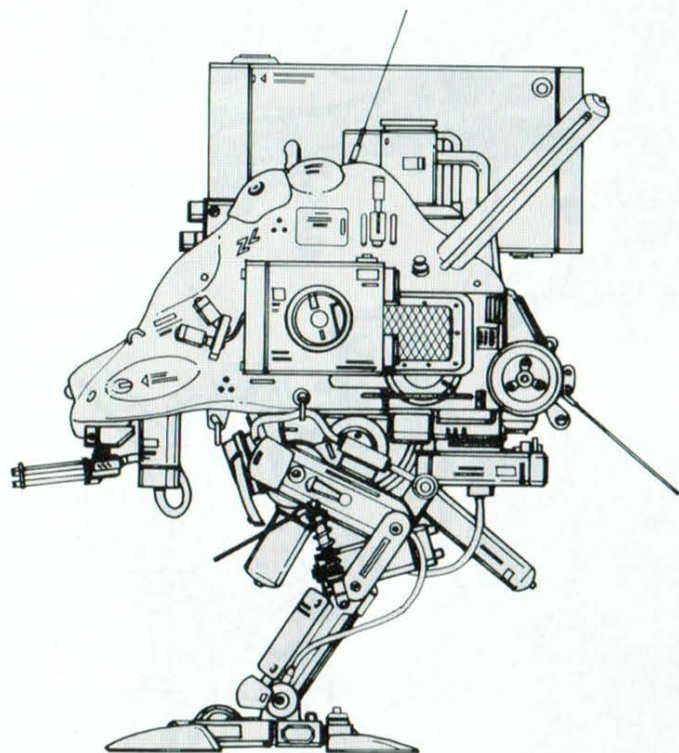
これまで射程5500キロ以上の戦略として知られるICBM（大陸間弾道ミサイル）は各地の核サイロからしか発射は不可能だった。その事によりいくつかの戦略的課題が残されていた訳である。
勿論、これらの拠点は東西の監視の眼が24時間、光っており、逆に相手側のターゲットともなっている。かすかな動きも感知され、反撃の機会を与えてしまう。
それが核本来の「抑守力」ともいえる効果ではあるのだが……

一方、LSBM（潜水艦発射弾ミサイル）はその名の示す通り、海中であればいかなる海域からでも発射可能であるが、陸上からの発射は不可能である。ましてや山岳部や砂漠からの発射などは夢物語に過ぎない。
また長距離爆撃機による核投下にしても、投下ポイントに達するまでの成功率が低く、完全に独立して行動のできる潜水艦とは違い、給油をはじめとする諸問題も多い。

メタルギア・シリーズはこれらの問題をすべてクリアし、なおかつ、射程5500キロ以下のLINFやSINFといった中距離核、さらに射程500キロ以下の短距離核をも発射可能。
あらゆる種類の核モジュールを変更するだけで、あらゆるミサイルを発射可能である。
しかも独自の移動能力があり、その上、戦車でも行けないような地域からでも発射できるのである。
これまで世界の核戦略マップから漏れていたすべての地域、地点からの攻撃ができるのである。
同時に単に移動核発射台としての役目だけではなく、自らの核発射を支援できる武器（バルカン、マシンガン、ミサイル）を装備、極地戦での独立活動を行なえるのである。
この兵器の存在を東西、並びに世界が恐れるのはそういう意味からである。
このメタルギアの出現は世界の軍事バランス、核抑守バランスを崩壊させる危険なものなのである。

メタルギア輸送手段

▽通常、メタルギア(メタルギアGは除く)の長距離輸送はシコルスキー型輸送ヘリ、「ギガント」によって空輸される。
何しろメタルギア改Dは空挺戦車などとは違い、収納サイズにしても6M、重量60Tもあり、C130といった既存の大型輸送機には格納できず、メタルギア専用の大型輸送ヘリが必要となる。
「ドラグーン」をはじめ、通常の輸送ヘリの最大積載重量は20T程度である。
メタルギアを空輸するには少なくとも60Tの重さに耐えなければならない。
そのために5基のターボ・シャフト・エンジンを搭載、「ギガント」が開発された。
空輸の際にはメタルギアをワイヤーでヘリに吊り下げた格好となる。メタルギアにはどのタイプにも空輸用のフックが付けられている。
メタルギアにはこの間が最大の弱点ともなり、空輸の際には必ず、護衛のガンシップが数機同行することになっている。この輸送計画が各戦略家達にはいちばんのキーポイントとして考えられている。
空輸は夜間に目的地の数十キロのところまで行ない、そこからは自力移動(最大45KM/H)を行なう。

「メタルギア改D」を空輸するギガント
HIND Dのライセンス生産の技術を応用して作成された。

METAL GEAR 改D

METAL GEAR 改D

FRONT

REAR

SIDE

SPECIFICATION

- 全高　8.5m（センサー、核モジュール含）
- 全長　7.9m
- 全幅　5.76m
- 乗員　一人
- 基本重量　61.05t（標準装備）
- 最大速度　45km/h
- 装甲　チョバム・プレート＋特殊耐熱セラミック
- パワージェレレーター出力　6.500kw
- センサー有効半径　12.500m
- 装備

「第一種兵装」

標準装備

- 60㎜バルカン　三連装の多銃身型
- 5.56㎜マシンガン　弾体　デュプレックス弾／AP弾／フレジェット弾
- 6基収納ミサイル・ポッド　弾頭　レーダー・ホーミング型／環境探知型／IR（赤外線）追尾型／X線ラインスキャン型
- スモーク・ディスチャジャー X 2

「第二種兵装」

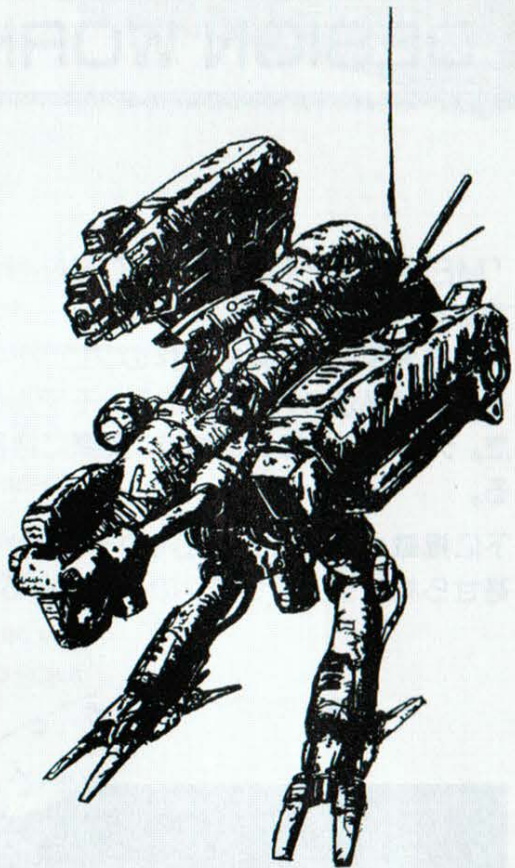
オプション装備　出撃エリアや作戦用途によりオプション装備

- 連装ランチャー・ポッド
- 地対空ミサイル
- 75㎜キャノン砲

「第三種兵装」

核装備　中距離核から短距離核を装備（6基）

量産メタルギア G（グスタフ）

▽ゲーム中には最終的に容量の関係で「没」となり、登場しなかった（ザンジバー・ビル１Ｆの工場ででるはずであった）が、局地戦用の重歩行戦車として開発された量産メタルギアである。
メタルギアの特徴である核モジュールは取りはずされ、軽量化、機能性を重視、センサー類を強化し局地戦（戦車の行動不可能なエリア）での歩兵部隊支援兵器を目的に作られた。
各歩兵部隊に一機、配置され、部隊のセンサー役から装備や兵士達の援護などが主な目的内容である。
通常、この支援兵器に乗るのは通信兵や情報処理担当官、部隊の指揮官などといったいわゆる、戦場では「二次的戦力」である。
全身武器の固まりである「メタルギア　改D」とは対象的であり、センサー類を詰め込んだこのミニメタルギアは「歩く管制塔」と言われている。
メタルギアGが得た各情報や戦況はその場で処理し、リアルタイムで部隊の全兵士に伝えられるのである。あるいは部隊の全兵士がメタルギアのセンサーを経由してターゲットを狙うことも可能なのである。
又、兵士達の間では砂漠でのその姿が駝鳥に似ていることから、OSTRICH（オストリッチ）とも呼ばれている。
しかし、単に支援兵器といっても装備された各種の武器はMTB並の破壊力を持っている。オプション・ラッチにオプション・ウエポンを状況に応じて、装備することが可能。
各種装備により主力兵器として代用することも充分可能である。

SPECIFICATION

●全長	3.85m
●全高	3.10m
●全幅	2.07m
●乗員	一人
●重量	18t
●最高速度	50km/h
●装甲	チョバム・プレート+タングステン装甲
●装備	12.5MM バルカン
	20MM　機関砲

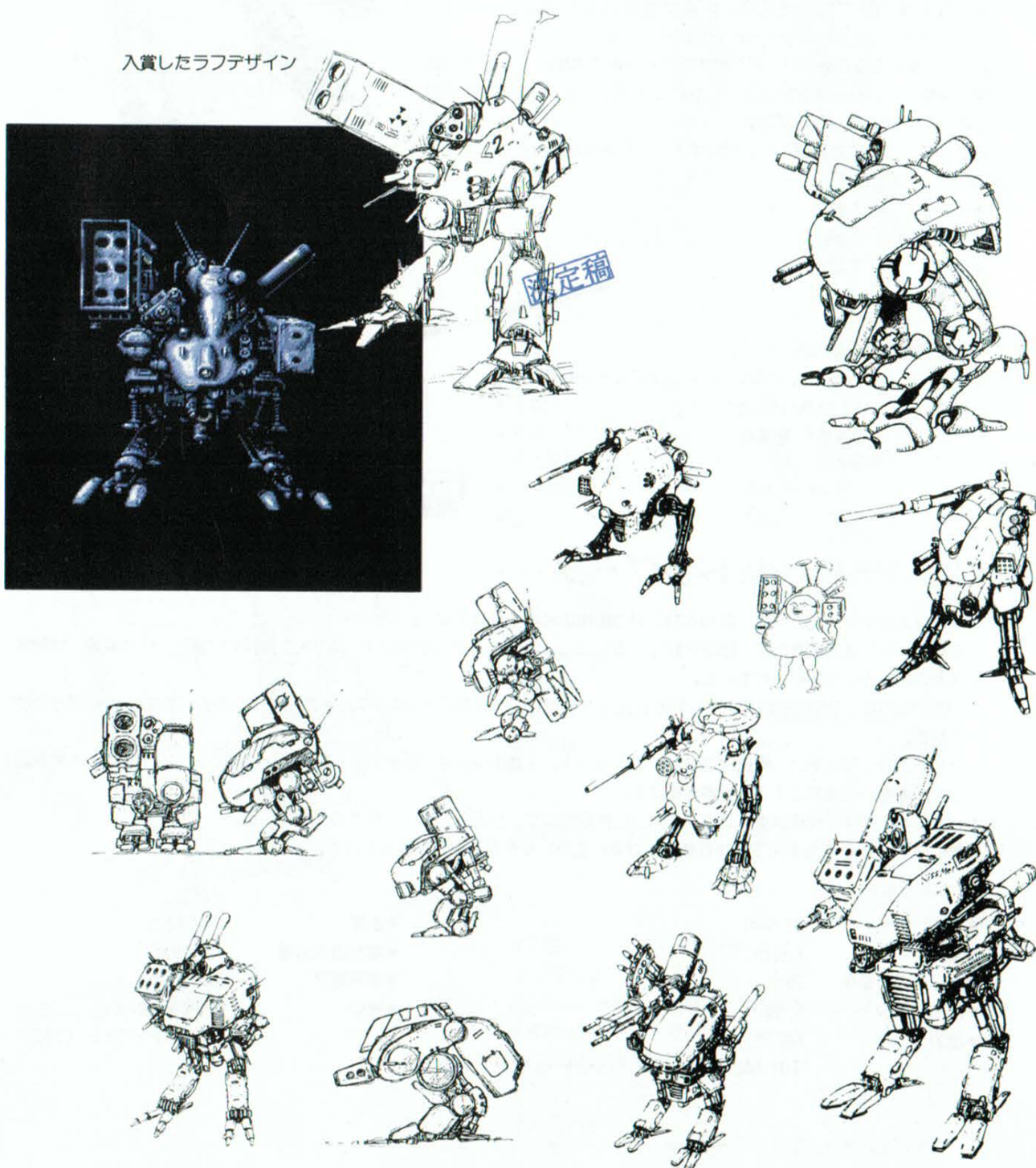
シコルスキー-HH-64D ドラグーン

▽ゲームのエンディングで登場したNATO軍の重輸送専用ヘリコプター。
このドラグーンは米国海兵隊で使用されているシコルスキー、スタリオンシリーズの改良型で貨物輸送、部隊輸送、戦闘救難などを目的として設計されている。
その中でもこの［OPERATION INTRUDE］の任務につくドラグーンは特殊任務の VIP の輸送、救出を目的に改造が加えられた。
しかしガンシップと違い、輸送用のスリックとはいえ、3基のターボ・シャフト・エンジンが搭載され、7、62MM機銃のミニガンを左右と後方に3丁も装備している。
1分間に4000発まで発車可能なこのミニガンの有効性はゲームのエンディングからもわかろう。
乗員にはPJといわれる落下傘特殊要員らが乗り込み、支援するようになっている。

●全長	20.50m
●全高	7.95m
●主ローター直径	25m
●尾部ローター	5.08m
●出力	4400馬力
	T98-ME-V8 ターボ・シャフト・エンジン 3基
●重量	15.400kg
●離陸最大重量	20.65kg
●最高速度	365km/h
●装甲	チタン合金、
	チタンカーバイド（TIC）

DESIGN WORKS OF METAL GEAR

▽「METAL GEAR 2 SOLID SNAKE」の主役はなんといってもメカ、「メタルギア　改D」である。
今回のメタルギアには前作のプロット、シルエットを残しながらもより、重厚でリアリティのあるものが要求された。その為、モデル作りとデザインを平行に行ない、デザインをまとめていった。ディテールにこだわり、実際に存在しても違和感のないようなデザインが要求されたのである。
下に掲載されたものは社内のデザイナー達に行なわれた「メタルギア　改D」のデザイン大会に寄せられたラフデザインの一部である。

入賞したラフデザイン

CREDITS

game design & scenario	HIDEO KOJIMA
programming	ISAO AKADA TOSHINARI OKA
graphics design	SHUKO FUKUI TOMOHIRO NISHIO TAE YABU YOSHIHIKO OHTA
mechanical design	TOMOHIRO NISHIO
music compose	MASATOSHI IKARIKO
sound effect	KAZUHIKO UEHARA
special thanks	HIROYUKI FUKUI YUMIKO HASHIOKA

MANUAL

written by	HIDEO KOJIMA
illustlation	TOMOHIRO NISHIO
model create	TOMOHIRO NISHIO
visual design	NAOKI SATOH
main illustlation	YOSHIYUKI TAKANI
special thanks	KONAMI PC SURVIVAL SHOT CLUB

注意事項及びお願い

- 落丁・乱丁を除き、この取扱説明書の再発行はいたしません。
- 長時間にわたりゲームをする時は一時間ごとに10〜20分の休憩をしましょう。
- カートリッジを着脱する時は必ず本体の電源をOFFにしてください。
- 精密機器ですから絶対分解しないで下さい。
- この製品はMSX2及びMSX2+規格のパーソナルコンピュータでご使用いただけます。
- ご使用になるパソコンとTVモニターの組合せにより、音のバランスが悪くなることがありますがカートリッジの故障ではありません。お手数ですがTVモニターの音量を調整してご使用ください。
- 「ディスクドライブ」が内蔵されていない本体で〔3.5インチフロッピーディスク〕を使用する場合は、MSX2及びMSX2+規格の専用外付ディスクドライブが必要になります。

- 商品は慎重に検査し、万全を期して出荷しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、下記のコナミ営業部「MSX係」までご連絡ください。

  関東地区：〒101　東京都千代田区神田神保町3-25　TEL03-264-5678

  関西地区：〒551　大阪府豊中市庄内栄町4-23-18　TEL06-334-0335

  なお、商品を直接お送り頂く前に、必ず電話等でご連絡くださるようお願い致します。
- この製品のストリー、ゲーム進行に関する質問には一斉お答え致しかねます。